N° 42 BIMESTRIEL 22 F

ISSN 0247-1132

JEUX & STRATEGIE



ECHECS
KASPAROV TSAR ET STAR

NOEL 86 LE GUIDE DE TOUS LES JEUX

MICRO
JOUEZ SUR LES FRACTALS

JEU EN ENCART
RÊVE DE DONJON

OFFRE SPÉCIALE FÊTES

Donnez dans l'original...

OFFREZ UN ABONNEMENT A JEUX & STRATÉGIE

JEUX & STRATEGIE



Faites plaisir à un ami ou à un parent en lui offrant un an de lecture du N° 1 de la presse des jeux de réflexion et des jeux micro.

PRIX SPÉCIAL FÊTES

110 F au lieu de 132 F*

* Prix normal de vente

OUI,

je souhaite offrir un abonnement d'un an à JEUX & STRATÉGIE au prix "SPÉCIAL FÊTES" de **110 F**

à :

M., Mme, Melle, (bénéficiaire) ....

Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

• Je vous règlerai à réception de votre facture à adresser à :

Nom, Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

Signature :

Important : le bénéficiaire de cet abonnement sera informé de votre cadeau dès réception de ce bulletin.

Offre valable jusqu'au 31 décembre 1986.

I

Ne pas
Affranchir

T

CORRESPONDANCE-REPONSE

VALIDITE
PERMANENTE

A utiliser seulement en
France Métropolitaine
et dans les départements
d'Outre-Mer
pour les envois
ne dépassant pas 20 g

EXCELSIOR PUBLICATIONS
AUTORISATION 544 75
75415 PARIS CEDEX 08

LE JOURNAL DE JESSIE





J'AI, SI... SUR MINITEL

... les vilains courants marins ne m'emportent pas :

- prévu un grand tournoi d'échecs par Minitel à partir du 1er décembre. Qualifications par parties majoritaires puis éliminatoires directes entre Jessitélistes. De beaux prix en perspective...
- mis en place, au moment où vous lirez ces lignes, une grande rubrique jeux de rôle. Avec infos, aides de jeu, messageries...

Au programme Mega, bien sûr, mais aussi (nous l'espérons) l'Appel de Cthulhu, l'Œil Noir, Paranoïa et Rêve de Dragon... pour commencer.

MICRO !

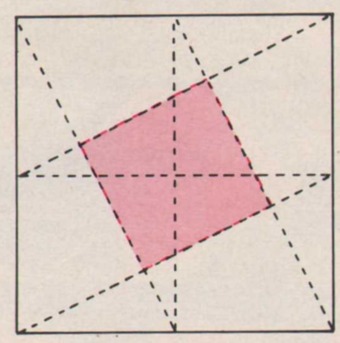
Ce que vous pouvez être exigeants, mes petits cocos chéris ! Vous êtes la moitié à trouver qu'il y a trop de jeux sur micro, et une autre moitié à en réclamer davantage ! Eh bien, puisque c'est comme ça, j'ai préparé un numéro spécial pour les fans de ludotique. C'est simple, les autres... ils n'ont qu'à pas l'acheter ! Na ! Mais si vous voulez tout savoir sur le monde des ludiciels, comme on dit maintenant, précipitez-vous chez votre marchand de journaux le 1er décembre.

LE CINQUIEME

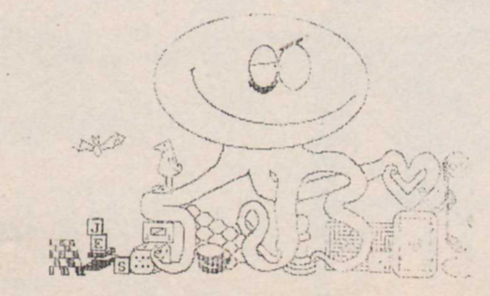
Dans le dernier numéro, je vous demandais comment, dans une feuille carrée, découper un carré dont la surface est le cinquième de la surface de la feuille.

On ne dispose que d'une paire de ciseaux. Mais, même sans règle, vous devez savoir plier une feuille !

Alors vous pouvez faire ça :



Il est facile de vérifier que le carré rose est le cinquième du grand. Avec les morceaux restants, vous pouvez construire quatre autres carrés égaux.



COMBIEN VAUT DIX ?

Voici la solution du magnifique cryptarithme de Pierre-Henry Ladane : "ONZE + UN + ZERO = DOUZE puisque TREIZE est un nombre premier, combien vaut DIX ?"

La solution unique était :

2897 + 68 + 9732 = 12697

537497 est un nombre premier, et DIX = 140.

FACILE...

Mais sympa, le petit casse-tête proposé par Roger Guenzi, de Montreuil.

"Un automobiliste quitte Paris. Au bout d'un moment, de l'autre côté de la route, il voit un panneau indiquant Paris suivi d'un nombre de deux chiffres. Après un certain laps de temps, un nouveau panneau indique Paris suivi d'un nombre composé des deux mêmes chiffres, mais inversés. Après le même laps de temps, roulant toujours à la même vitesse, il aperçoit un nouveau panneau qui, cette fois, porte les mêmes chiffres, dans le même ordre que la première fois, mais séparés par un zéro. A quelle distance se trouve-t-on alors de Paris ?"

Solution dans deux mois !



SUITES...

"Combien de grilles de loto dois-je jouer pour être certain d'en avoir au moins une qui gagne quelque chose, c'est-à-dire qui comporte au moins 3 bons numéros ?"

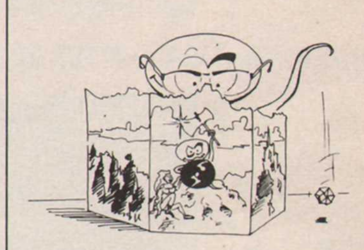
Vous avez été nombreux à m'écrire au sujet de ce petit problème diabolique. Le moins que je puisse dire, c'est que vous vous êtes tous plantés ! Si, si. La preuve, je n'ai même pas deux solutions identiques : elles s'étalent allègrement de 864 à... 1 530 635 634 128 992.

Ne vous découragez pas. Dans mon entourage, pas un ne connaît la réponse exacte. Et pourquoi ne colleriez-vous pas à votre tour votre prof de maths. Dans quelques jours, c'est les vacances de Noël et tant pis s'il y passe le Réveillon.

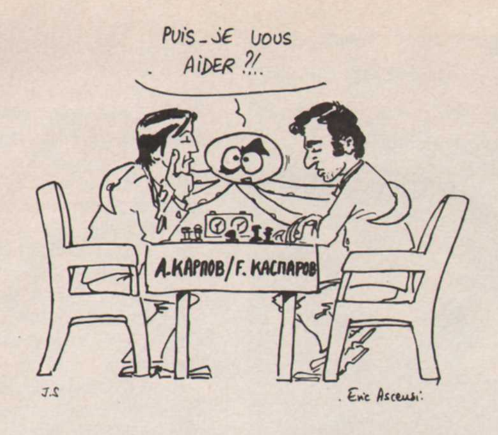


Ah ! j'oubliais, ne tenez pas compte du numéro complémentaire. Un petit tuyau : avec une grille de 25 numéros, il faudrait 77 grilles et, là, j'ai la preuve.

Par contre, en ce qui concerne le problème posé par Stéphane Tassart : *"Si je prends un jeu de dominos classiques, combien y-a-t-il de manières différentes d'aligner 7 dominos en respectant la règle ?"*, vous n'avez pas été très courageux. Et pourtant c'est plus facile, mais il est aussi vrai que ça ne rapporte pas gros.



Allez, un dernier effort ! Je peux même vous annoncer que je connais la réponse. J'ajouterai quand même une précision : une suite correcte et la symétrique obtenue par retournement de cette suite ne constituent qu'une seule et même suite (la suite 5-2, 2-3, 3-4 est identique à 4-3, 3-2, 2-5). C'est ce qui a valu à un bril-



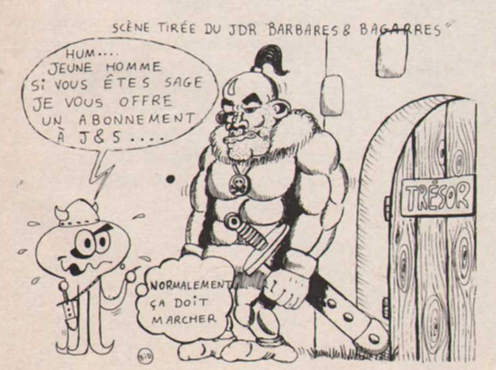
lant lecteur de trouver exactement le double de la réponse cherchée. Je vous reparlerai une dernière fois de ces deux problèmes dans le nº 44. Ecrivez-moi nombreux. Les meilleures réponses seront primées.
N'oubliez pas le Loto-route. Je vous en reparlerai bientôt.

Z'HOM'POS

Dites donc ! Ca vous a inspiré drôlement les jeux pratiqués par nos "Z'HOM'POS". Un vrai dépouillement électoral ! Et puis vous êtes rudement bien renseignés ! On peut dire que vous m'avez fait passer de bons moments. (Bonjour les jeux de mots !)
Vachement, pardon, pieuvrement dur de faire un choix. Avant de dévoiler le nom des cinq petits vernis qui gagnent un abonnement à leur *J&S* chéri, je ne résiste pas au plaisir de vous donner quelques-unes de vos perles.
Balladur-Bérégovoy, même combat : *la Chasse au trésor, la Bonne Paye, le Compte est bon.* Barre fait l'unanimité avec *la Patience.* Chevènement-Monory, solidarité : *le Petit Bac* ou *les Sales Mômes.* Chirac, *Black-Jack*, Giscard, *L'Écarté* (ouaf, ouaf !). Garaud à *l'Infirmière* (ouh ! que c'est mauvais) ou au *Donkey Kong.* Pourquoi ? (parce que Garaud-gorille !!! Ah, c'est malin !). Et Hernu ! Vous ne l'avez pas raté Hernu, bande d'ingrats : *la Bataille navale* ou *Touché-coulé.* Moi, heu, je ne vois pas pourquoi !. En revanche, c'est pas trop méchant mais j'ai bien aimé Lecanuet avec *le Piquet*, Rocard *le Lapin malin*, Toubon *Jacques-a-dit.*
Quant à Le Pen et Marchais, moi je décline toute responsabilité ! J'fais que répéter ce qu'on m'a écrit. Parce que moi j'veux pas d'ennuis après ! Alors j'y vais : Le Pen, c'est *l'Œil noir,* et Marchais, *Mockba.*
De toute façon, s'il y a des représailles, Jessie elle s'en fout parce que les z'autorités elles ont qu'à s'adresser à qui de droit ! Na !
Enfin, il y a cinq petits malins qui



ont gagné un abonnement d'un an à *J&S* :
Pierre AUVERDIN de Neuville en Ferrain dans le Nord ; Daniel SALMON de Bordeaux ; Véronique DIEUMEGARDE de Gargilesse dans l'Indre ; Patrick GRUNDSTEIN de Fontenay-sous-Bois ; Philippe FRIT de Villeneuve-sur-Lot.



Tous ceux dont le nom est cité dans ces pages, pour avoir signé un dessin ou un casse-tête, gagnent un abonnement d'un an à *J&S.*

SOMMAIRE 42

JEUX & JOUEURS

STRATEGIES

LUDOTHEQUE

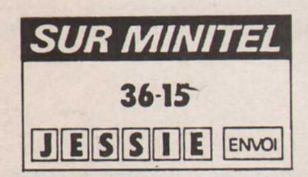
CASSE-TETE

MICRO

Photos de couverture :
Miltos Toscas, Galerie 27

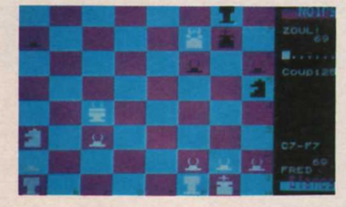
Dans ce numéro, deux encarts : entre la couverture et la page 1, et entre la page 128 et la couverture.

JESSIE VOUS DIT TOUT !



Les boîtes à lettres (code BL)

Que vous utilisiez les petites annonces (PA), Help aventure (HA), les petites annonces "échecs" (EC) ou le "courrier de Jessie" (CR) et quelques autres encore, vous devez ouvrir une boîte à lettres (BL). La procédure est automatique lorsqu'à l'entrée d'un service il vous est demandé de fournir trois renseignements : votre pseudo, votre code départemental et un code secret. Dans tous les autres cas, vous devrez faire BL +ENVOI pour la créer.
Votre BL vous permet de recevoir des réponses personnelles, que vous êtes



seul à pouvoir consulter. Mais pour obtenir des réponses, il faut faciliter la tâche à vos interlocuteurs ! Vos messages doivent être correctement libellés. Si vous vous contentez de mettre votre pseudo, disons DUGENOUX, sans indiquer votre code départemental, vous obligez celui qui désire vous répondre à consulter la liste des possesseurs de BL. Il faut qu'il soit vraiment motivé pour faire cette démarche, car vous lui faites payer cette recherche ! Il est donc préférable d'indiquer, entre parenthèses, le code départemental. Par exemple DUGENOUX (75).
De ce point de vue, les PA destinées à trouver un adversaire aux échecs, sont les plus imprécises, suivies de peu par celles de "recherche de partenaire" !

Les codes secrets...

A l'ouverture d'une BL correspond le choix d'un code. Parlons-en des codes secrets ! L'angoisse s'est installée parmi vous à la suite de la perte de plusieurs messages dans une dizaine de BL, notamment sur HA.
Jessie, déguisée sous des noms divers (hi, hi !), s'est lancée sur la piste des



pirates de BL ! Dans certains cas, heureusement très rares, il est possible que le serveur lui-même se soit emmêlé les têtes de lecture et ait malencontreusement effacé quelques messages. Ce n'est pas sûr, mais possible. Cela mis à part, bien d'autres aspects sont à prendre en compte. Il y a quelques jessitélistes qui cherchent des codes secrets pour entrer dans la BL des petits copains voir ce qui s'y passe et même effacer des messages. C'est la cause principale des messages disparus.
Il y a à cela deux raisons : en général, vous ne choisissez pas de bons codes et de temps à autre, vous les donnez à un copain ! Nombre d'entre vous ont indiqué leur code dans des BL "publiques" (accessibles en lecture et en écriture par tous). De BL en BL, il suffit de remonter la filière ! Une seule solution : ne donnez jamais votre code.
Une autre source de désagrément, ce sont les codes simplistes : AZERTY, IOP, 1, *, on en passe et des plus nuls ! Evidemment, en utilisant des codes qui "viennent sous les doigts", vous ne risquez pas de les oublier.
En revanche, de leur côté, les perceurs de BL ont de beaux jours devant eux. Il faut donc faire l'effort de retenir un code secret introuvable par tâtonnement. Notre BL, DUGENOUX (75), a pour code ?Y 7B. Voilà un bon code ! Enfin...c'était. La BL est devenue publique. Il existe un certain nombre de BL publiques, notamment pour les solutions de jeux d'aventure. Elles changent souvent. Ceux qui y entrent peuvent ajouter ou supprimer des messages ! Quand il y en a de nouvelles, je les annonce sur MJ, les cinq pages du "Message de Jessie" !
A titre d'exemple, il y a DIPLO (01) code DOCUS, pour les amateurs de Diplomacy. Ou encore, pour les fana de jeux micro, BARD'S (01) code TALE, ULTIMA IV (02) code ULTIMA et LUCIFER'S (57) code JS. Vous êtes libres d'ouvrir autant de BL publiques que vous le désirez. Elles deviennent rapidement des lieux de rencontres et d'échanges hyper-spécialisés.

Perceurs de BL...

Quant à ceux qui voudraient s'amuser à exercer leurs talents de perceurs de BL, qu'ils essaient de préférence de manière moins sauvage : par exemple, en essayant d'ouvrir COFFRE (01) ! Ce n'est pas très difficile et une surprise les attend. Le code à découvrir est un mot. Je n'en dirais pas plus !
Si ce type de jeu vous plaît, n'hésitez pas à me le faire savoir en m'écrivant sur CR.
Une dernière précision concernant les BL : si vous constatez que des messages disparaissent, changez de BL. Par exemple, ALCALINE (13) est devenue ALKALINE (13). Il suffit de l'annoncer à ses amis. L'ancienne BL, non utilisée, meurt automatiquement au bout de quinze jours si elle n'est plûs ouverte. En effet, chaque lecture du contenu d'une BL lui accorde quinze jours de vie à dater du jour d'ouverture.
Le nouvel "Help aventure" (HA) a recueilli rapidement vos suffrages, et les "messages vides" résultant de fausses manipulations deviennent plus rares. Il n'est cependant pas inutile de rappeler les principes de base de cet excellent (on peut le dire !) gestionnaire d'annonces : l'écran est divisé en deux horizontalement. Dans la partie haute s'affichent les messages-questions. Ils s'accumulent par le "haut de pile", c'est-à-dire le plus récent en tête. Pour se promener dans la liste des messages-questions, il suffit d'utiliser les ordres *SUITE et *RETOUR. Si vous avez envie à votre tour de passer un message il faut taper *ENVOI. Vous écrivez alors en partie



haute. A ne pas confondre avec ENVOI qui vous donne la main pour répondre dans la partie basse de l'écran.
S'il existe plusieurs réponses pour le même message, elles s'empilent et sont accessibles par les ordres SUITE et RETOUR. L'idée de HA est que tout le monde puisse profiter des messages-réponses, mais qu'il soit possible de "passer" (par *SUITE) si le sujet ne vous intéresse pas. Cela vous fait gagner du temps (et donc de l'argent). Si la réponse que vous attendez est courte, évitez d'écrire "répondre dans ma BL", car alors personne ne profite de la réponse. S'il s'agit d'une description plus longue, concernant un jeu précis, il est alors souhaitable qu'on vous réponde dans votre BL ou, mieux encore, qu'une BL publique soit ouverte. Vous pouvez dire "répondre dans la BL ULTIMA IV (02) code ULTIMA" (s'il s'agit d'Ultima bien sûr !). De cette manière, non seulement vous avez votre réponse, mais tout le monde peut en bénéficier. C'est plus sympa.
Le "courrier de Jessie" (CR) est un coin de demandes précises, rapides. Il ne faut pas me poser des questions qui nécessitent de longues recherches. Vous y obtiendrez toujours une réponse dans les heures qui suivent votre message ou, au pire, dans la journée suivante. Par exemple, si vos PA ne donnent rien, vraiment rien, je peux lancer un appel sur MJ (le Message de Jessie), histoire de "secouer" un peu les amateurs de jeux de votre région. Ca marche !
Les messageries "en direct", ME et LC,



sont aujourd'hui rapides et efficaces. Elles proposent même une fonction assez rare, l'"appel à tous". Au lieu de taper le numéro du correspondant que vous pourriez joindre, vous tapez *ENVOI, puis votre message et ENVOI, comme d'habitude, pour l'envoyer. Alors, tous les autres "branchés" reçoivent votre message ! C'est pratique. Les deux messageries ME et LC fonctionnent selon les mêmes principes. Le problème de toutes les messageries est le même : si vous entrez et qu'il n'y a personne, vous ressortez. C'est normal. Et toute la journée, les entrants et les sortants se croisent ! Le mieux est de lancer des rendez-vous. La procédure est simple : vous m'écrivez sur CR en m'indiquant le jour, l'heure et le thème que vous désirez aborder. Je l'annonce sur MJ et, éventuellement, dans la rubrique concernée. Vous êtes assuré de rencontrer au moins une demi-douzaine de personnes partageant les mêmes intérêts. La réunion par thème n'est pas la seule qui soit possible. Vous pouvez très bien lancer un rendez-vous "Loir-et-Cher", où tous les joueurs de ce département prendront contact pour faire connaissance.

N'oubliez pas que JESSIE est aussi votre serveur et que chacun y est à la fois spectateur et acteur ! Que toutes vos propositions sont examinées avec attention. Soyez à l'initiative de son évolution.

ECHECS
ET MAINTENANT SOKOLOV POUR KARPOV !



Agence Tass

Alors que tombait le verdict de Leningrad, un autre match à sensations, malheureusement éclipsé par le duel des 2 "K", prenait fin. A Riga, port de la mer Baltique, la Finale des Prétendants opposait les deux étoiles montantes des échecs soviétiques : Artur Youssoupov et Andreï Sokolov, respectivement numéro trois et cinq mondiaux.

Youssoupov, vingt-six ans, est le royal vainqueur du Tournoi des Candidats de Montpellier (il avait auparavant remporté haut la main l'Interzonal de Tunis) et le tombeur du Hollandais Jan Timman en demi-finale (6-3).

Sokolov, vingt-trois ans, est une énigme. Son ascension dans le monde des échecs est fulgurante : champion du monde junior en 82, champion d'URSS en 84, sa qualification à Montpellier est une surprise, sa victoire 6-2 contre Vaganian en demi-finale une sensation.

Malmené par Youssoupov dès le début de ce match prévu en quatorze parties, il se retrouvera mené 3-1 puis 6-4 à quatre parties de la fin. C'est alors que le vent de folie qui soufflait sur Leningrad où Karpov réalisait une spectaculaire remontée, vint tourbillonner sur Riga : Sokolov alignait trois victoires consécutives, ramenant le score à 7-6 en sa faveur, et se retrouvait en position de force à l'aube de l'ultime partie.

Comme pour Kasparov, le prix du bonheur valait un demi-point. Mission accomplie, Sokolov battait Youssoupov 7,5-6,5 et se qualifiait ainsi pour rencontrer Anatoli Karpov en février 87 en Espagne. C'est avec la bonhomie et la nonchalance qui le caractérisent que ce jeune homme cultivant notre langue se présentera à ce nouveau rendez-vous.

Dernier détail : la seule défaite enregistrée par Karpov au Super-Tournoi de Bugojno en mai dernier était signée... Sokolov.

LA PARTIE DECISIVE DU MATCH (la 13e)

Blancs : Andreï Sokolov ; Noirs : Artur Youssoupov

Défense française. Variante Winawer.

1. e4, e6 ; 2. d4, d5 ; 3. Cc3, Fb4 ; 4. e5

(il fallut toute la première moitié du match, et deux défaites, pour que Sokolov, à force de persévérance, parvienne à bousculer Youssoupov dans sa défense française "favorite")

4. ...Ce7 ; 5. a3, F×c3+ ; 6. b×c3, c5 ; 7. Cf3, b6 ; 8. Cg5

(un coup nouveau dans cette position)

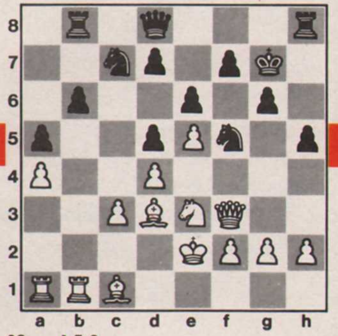
8. ...h6 ; 9. Dh5, g6 ; 10. Dh3, Dc7 ; 11. a4, Rf8 ; 12. Rd1

(deux Rois déroqués. Typique de ce match aux parties ultra-compliquées)

12. ...c×d4 ; 13. c×d4, Cbc6 ; 14. Cf3, Cb4 ; 15. Ce1, Fd7 ; 16. Fa3, a5 ; 17. c3, Ca6 ; 18. Fd6 ; Dd8 ; 19. Fd3, Cc7 ; 20. Rd2, Ce8 ; 21. Fa3, Rg7 ; 22. Cc2, Cf5 ; 23. Fb2, Dg5 ; 24. Re2, h5

(après des escarmouches originales, la position est redevenue plus normale) ;

25. Ce3, Cc7 ; 26. Thb1, Tab8 ; 27. Fc1, Dd8 ; 28. Df3



28. ...b5 ?

(ouvrant la position... en faveur de l'adversaire ! Les nerfs de Youssoupov laissèrent à désirer en cette fin de match) ;

29. C×f5+ !, e×f5 ; 30. a×b5, C×b5 ; 31. Fd2, Fc6 ; 32. Rf1, a4 ; 33. e6 !

(une démonstration de l'énorme talent tactique de Sokolov. Karpov lui-même, lors de leur prochain match, n'est pas à l'abri de quelques surprises...)

33. ...Cd6

(33. ...f×e6 ? ; 34. Ff4 ! et 35. Fe5+) ;

34. T×b8, D×b8 ; 35. Ff4, Dd8 ; 36. c4 !, Ce4 ; 37. e×f7, R×f7 ; 38. De3 !

(pour chasser le Cavalier par f3)

38. ...d×c4 ?

(abrégeant la fin) ;

39. F×c4+, Fd5 ; 40. T×a4, Te8 et Youssoupov abandonna.

(sans attendre 41. Db3 !, F×c4 ; 42. D×c4+ et les blancs ont une attaque gagnante).

GILLES MIRALLES CHAMPION DE FRANCE

A l'issue du championnat de France disputé en août dernier, les deux grands espoirs des échecs français terminaient ex aequo à la première place. Un match en 4 parties devait les départager du 16 au 19 octobre. En cas de nouvelle égalité, Mirallès emportait le titre au bénéfice d'un complexe système de départage. Les deux premières parties se soldaient par la nullité. Mais, dans la troisième, Renet gagnait avec les noirs. L'enjeu de la quatrième était clair. Renet emportait le titre s'il gagnait la partie ou faisait nulle. Hélas pour lui, c'est Mirallès qui arrachait la victoire, avec les noirs encore! Résultat, un match nul mais le titre pour Mirallès, l'un des plus jeunes champion de France de l'histoire des échecs.



DR

OTHELLO

Les 9 et 10 octobre derniers avait lieu à Tokyo le championnat du monde d'Othello.

La finale se déroula entre M. Tamenori (Japon) et Paul Ralle (France), et vit la victoire du Japonais par 2 parties à 0.

La troisième place revenait à D. Shaman (USA), vainqueur du 3e tournoi international de Paris (J&S n° 41) et la quatrième à I. Leader (G.-B.), champion d'Europe 86.

BRIDGE LE TRUST AMÉRICAIN

Les USA ont dominé les championnats du monde de bridge, qui se sont déroulés à l'hôtel Sheraton de Miami, du 13 au 27 septembre ; aucun des quatre titres en jeu ne leur a échappé (coupe Rosenblum, championnats du monde par paires open, dames et mixte).

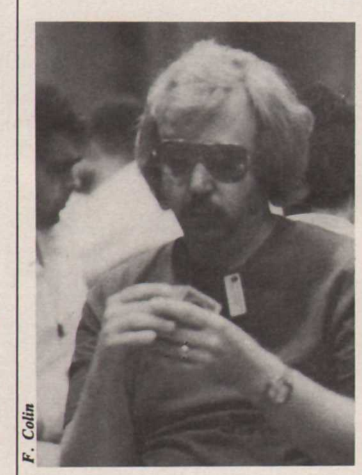
En dépit d'une délégation forte de 112 joueurs, les Français n'obtiennent aucune médaille. C'est une déception, puisqu'ils étaient tenants de la coupe Rosenblum et qu'ils avaient obtenu une médaille de bronze dans l'épreuve mixte, lors des derniers championnats du monde à Biarritz en 1982.

COUPE ROSENBLUM

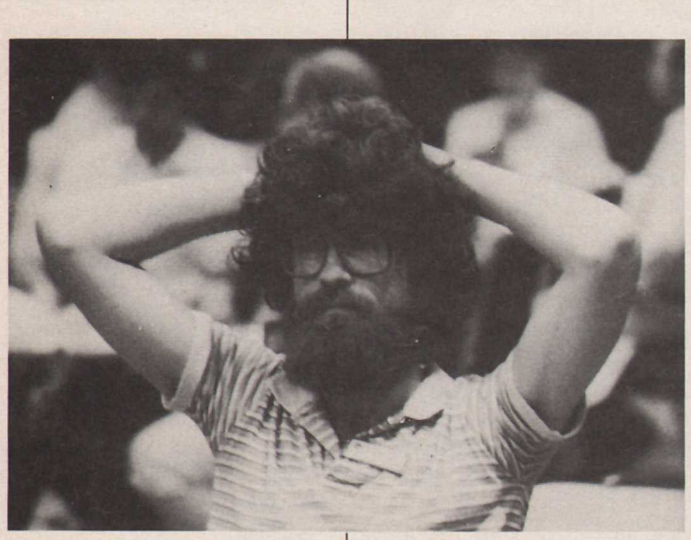
168 équipes y étaient engagées (dont 29 américaines et 11 françaises). Chaque match s'effectuait par KO, mais les battus avaient la possibilité d'être repêchés, pour une place en demi-finale.

Résultats
1. Robinson - Boyd - Woolsey - Manfield - Lipsitz (USA)
2. Mahmood - Falzi - Nishat - Nisar (Pakistan)
3. Fallenius - Lindkvist - Nisland - Wirgen (Suède)
4. Damiani - Chemla - Perron - Lebel - Stoppa (France).

"Take it easy !" Les gagnants par pair, Jeff Meckstroth et Eric Rodwell (USA... encore et toujours).



F. Colin



L'équipe Mahmood fut la révélation de cette épreuve où, avant de parvenir en finale, elle dut vaincre notamment trois des grands favoris, les équipes Martel (USA), Damiani (France) et Becker (USA). Son capitaine, Zia Mahmood, dont l'imagination et les coups psychologiques sont connus des bridgeurs du monde entier, a été la star du bridge la plus en vue de ces championnats. La demi-finale Mahmood-Becker restera dans les annales de la coupe Rosenblum. L'équipe Mahmood se qualifiait après seize heures de jeu sur la toute dernière donne, grâce à une défense brillante des Pakistanais.

CHAMPIONNAT DU MONDE PAR PAIRES OPEN

330 paires y ont participé (57 américaines, 29 françaises). Treize séances et plus de 1 700 donnes constituaient un parcours du combattant extrêmement classant.

Résultats
1. Meckstroth - Rodwell (USA)
2. Meinl - Berger (Autriche)
3. Burgess - Marston (Australie)
4. Compton - World (USA)

...

9. Roudinesco - Delmouly (France)
13. Szwarc - Pacault (France)
16. Iontzeff - Michaud (France)
18. Chemla - Perron (France)

Notons que parmi les dix premiers, six joueurs figuraient déjà dans les dix premières places, quatre ans plus tôt, à Biarritz.

CHAMPIONNATS DU MONDE PAR PAIRES DAMES

20 paires y ont participé (28 américaines, 12 françaises).

Le plus bel exploit américain est la victoire de la championne noire Amalya Kearse, associée à Jaqui Mitchell. Notons que Amalya Kearse, avocate, première femme nommée juge fédéral à la cour d'appel de Manhattan, est la première femme noire championne du monde.

Résultats
1. Mmes Mitchell - Kearse (USA)
2. Mmes Palmund - Kalkerup (Danemark)
3. Mmes Horton - Landy (G.B.)

...

11. Mmes Pigeaud - Saul (France)

Il reste aux responsables français, à tirer les leçons de cette défaite. Pour notre part nous pensons que, malgré une certaine malchance, les joueurs français ont manqué de condition physique (196 heures de jeu en 14 jours, c'est éprouvant), de nerfs (citons entre autres le récidiviste Paul Chemla traitant à la table de voleurs des adversaires italiens), de travail dans le domaine des enchères par paire (le standard français obtient en moyenne de bien meilleurs résultats par quatre que par paires). On regrettera l'absence de Philippe Soulet, champion du monde en titre, ainsi que l'éparpillement des meilleurs joueurs dans plusieurs équipes (sponsoring oblige !).

Il faut signaler également la mauvaise organisation générale du tournoi qui a éprouvé les nerfs des joueurs et engendré beaucoup d'incidents. C'est dans cette ambiance qu'a eu lieu l'élection du successeur de Jimmy Ortiz Patino, démissionnaire, à la présidence de la Fédération mondiale. A l'issue du premier tour, José Damiani paraissait logiquement favori, mais une prise de position publique de J. Ortiz Patino faussa les débats et fit pencher la balance en faveur de l'Australien Dennis Howard, avocat de cinquante-trois ans.

José Damiani a néanmoins décroché un titre très flatteur : les journalistes de l'IBPA (International Bridge Press Association) l'ont élu « Personnalité du bridge de l'année », une distinction qui, il y a quelque temps, avait été attribuée à Deng Xiao Ping, pour avoir officiellement introduit le bridge en Chine. Le titre décerné à José Damiani couronne son organisation, avec la FFB, du tournoi Simultané mondial Epson qui, en juin dernier, avait réuni 67 000 participants.

Notons enfin que l'IBPA a encore récompensé trois Français : Michel Perron, nominé parmi les huit meilleurs joueurs de l'année (on saura en novembre à quelle place le jury l'aura exactement situé... A notre avis, il est favori pour l'une des trois premières...), Henri Szwarc, prix de la meilleure donne de l'année, et Claude Blouquit, deuxième prix de la meilleure donne de l'année jouée par une femme.

LONDON : GAMES DAY



Élu "personnalité du jeu", Ian Livingstone (debout à gauche) avec ici son compère Steve Jackson (à droite), présentant Warlock of Firetop Moutain, son dernier jeu.

Simples curieux s'abstenir! L'avertissement devrait être affiché à l'entrée de ce fameux Games Day. Le malheureux badaud, friand de Monopoly ou de Trivial Pursuit, décidant de jeter un coup d'œil à cette journée des jeux (qui dure deux jours) se demande avec angoisse sur quelle planète il a atterri en pénétrant dans ce Royal Horticultural Society New Hall (note aux lecteurs français: essayez donc un peu de donner cette adresse à un chauffeur de taxi!).

Ici, les vénérables "grands classiques", ce sont plutôt D&D ou C of C (si ces initiales ne vous disent rien, passez votre chemin). Car les stars, ce sont tout d'abord les RPG (jeux de rôle) représentés en force avec tous leurs accessoires, des figurines aux costumes les plus horrifiques en passant par les armes les plus redoutables. A part ça, vous n'avez guère le choix qu'entre vous initier et vous inscrire à un PBM game (un jeu par correspondance) ou admirer les stupéfiantes tables proposées par les clubs de jeu avec figurines.

Signalons juste, pour mémoire, une table de Scrabble et la présentation du Jarnac in english! (Nostalgie des temps préhistoriques où l'on jouait encore avec des lettres?)

Mais pour les quelque 9 000 fana qui se sont aventurés les 27 et 28 septembre derniers dans cet antre, quelle fête! Ils ont joué, acheté, vendu, échangé, lu, peint des figurines et bu de la bière (of course!) et bien sûr… baisé les mains des "héros" (Steve Jackson et Ian Livingstone). Ils ont même voté. Voici la liste des principaux préférés:

jeu de rôle fantastique: *AD&D*
jeu de rôle de S.F: *Traveller*
jeu de rôle "contemporain": *Call of Cthulhu*
scénario pour jeu de rôle: *Masks of Nyarlathotep*
jeu sur plateau fantastique: *Talisman*
jeu sur plateau de SF: *Cosmic Encounter*
jeu familial: *Monopoly*
règles pour jeu avec figurines: *Warhammer*
figurines fantastiques et de SF: *Citadel*
magazine: *White Dwarf*
nouveau jeu de rôle: *Judge Dredd*
nouveau jeu sur plateau: *Warrior Knights*
fabricant de jeu: Games Workshop
inventeur: Gary Gigax
personnalité du jeu: Ian Livingstone.

Au fait, je ne vous avais pas dit que le Games Day était organisé par Games Workshop, la firme de Ian Livingstone, éditrice de *Talisman, Warrior Knights, Warhammer, Cosmic Encounter* et *White Dwarf,* fabricant des figurines *Citadel* et distributrice en Grande-Bretagne de *Call of Cthulhu* et *Masks of Nyarlathotep, Judge Dredd.*

Quoi? Vous l'aviez deviné?

Autres stars : les figurines. Médiévales ET fantastiques…



DES CHIFFRES ET DES LETTRES



Antenne 2/G. Doucé

Le score le plus serré jamais enregistré lors d'une finale.

Pour la quatrième année consécutive, en cette première semaine d'octobre, les trente-trois meilleurs candidats des « Chiffres et des lettres » se retrouvaient au parc des Expositions à Nîmes. Une innovation, cette année : le grand tournoi était open.

Après les matchs éliminatoires, la finale voyait s'affronter Jean-Philippe Chauveau (demi-finaliste en 1981) et Jean-Paul Dessoly (champion en 1982). Au terme d'une finale baignant dans un climat « très bon enfant », Jean-Philippe Chauveau l'emportait d'un point sur son « adversaire » sur le score de 139 à 138, score le plus serré jamais enregistré dans ce tournoi.

Cannes fait un festival

On vous l'a déjà annoncé dans notre précédent numéro : Cannes sera la capitale des jeux de réflexion du 20 février au 1er mars 87. Nous pouvons aujourd'hui vous en dire un peu plus sur ce 2e Festival international des jeux. Voici de quoi vous faire saliver.
Tout d'abord, les tournois réservés aux champions !

- Le Apple Masters d'échecs (Tiens, la chère pomme s'intéresse aux jeux. Mais c'est très bien ça, dites donc !). Un tournoi regroupant cinq Grands-Maîtres internationaux (on susurre le nom de Kasparov, mais attendons...) et cinq joueurs parmi les meilleurs Français. Rappelons que l'an passé, c'est dans ce tournoi que le Cannois (justement !) Mirallès avait obtenu sa première norme de GMI, notamment en battant Victor Kortchnoy.

- Le deuxième tour du championnat de France de go.

- Le 1er championnat de France international du jeu de dames.

- Des tournois de série de tarot... Mais ne craignez rien. Vous ne serez pas réduits au rôle de spectateurs. Vous jouerez !

- Au bridge : cinq tournois d'une dotation totale de 200 000 F.

- Aux échecs : le 1er championnat international de France, d'hiver, Trophée Apple (encore ! Voilà qui mérite un grand bravo à la firme des Ulys) avec 100 000 F de prix répartis en deux tournois, l'un pour les plus de 1900 ELO, l'autre... pour les autres !

- Au Scrabble : trois tournois dont la Coupe de France de parties libres. Avec encore 100 000 F à la clef.

- Aux dames : open international doté de 15 000 F.

- Au tarot, au backgammon, à la belote...

Et c'est pas tout ! En plus, vous aurez droit à des animations permanentes. Citons pêle-mêle et sous réserve : un match contre Hitech, le plus fort programme d'échecs, une simultanée de dames, des conférences, notamment de Thierry Depaulis dont vous lisez, dans chaque numéro, « la merveilleuse histoire des jeux », des démonstrations de jeux de rôle, la projection de la plus grande grille de mots croisés du monde sur le mur du palais des Festivals, des scéances d'initiation, un marathon de bridge, une magnifique exposition d'anciens jeux de l'oie...

Evidemment, *J&S* ne va pas louper ça !
La gazette du Festival sera réalisée par nos soins... tous les jours ! (Ca va nous changer du bimestriel !)
Et pour que les Parisiens (et tous « ceuss du Nord ») puissent participer à la fête, nous organisons un voyage spécial *Jeux & Stratégie* qui vous proposera l'aller-retour Paris-Cannes en train ainsi que l'hébergement sur place à un tarif très avantageux. Mais bien sûr, plus vous serez nombreux, moins ce sera cher.
Pour tous renseignements, découpez (ou recopiez) vite le bon ci-dessous et adressez-le (après l'avoir rempli !) à :
Direction Générale du Tourisme
« Voyage J&S »
Esplanade Georges-Pompidou
06400 Cannes
N.B. : Les heureux possesseurs de Minitel peuvent aussi poser directement leurs questions sur notre serveur. 36 15, tapez JESSIE puis laissez un message dans la boîte aux lettres (BL) CANNES, département 06.

Veuillez m'envoyer, sans engagement de ma part, votre documentation sur le voyage J&S-Cannes 87 ainsi que votre Guide du Festival.

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE..................
....
....
CODE POSTAL ....


C. Lefebvre

Salon du jouet de pointe

Le troisième Salon du Jouet de pointe de Poitiers a fermé ses portes le 5 octobre, pour le malheur des enfants, qui sont les rois de cette manifestation.
Les jeux de simulation étaient présents. En vedette.
— les jeux de Franckh-Kosmos : *Melliti, Ombagui ;*
— *Gorilla* (de Green Games), jeu éducatif sur les mœurs des gorilles et leurs luttes pour arriver au rang de chef. Jeu sympa et très prenant ;
— Schmidt avec des initiations à *l'Œil noir* et conseils aux maîtres de jeu ;
— les échiquiers électroniques (Turbostar Scysis) eurent un grand succès ;
— *Supergang* bien sûr ;
— *Bibifoc et les ours* (International Team), jeu de dames pour les petits ;
— et la présence de Dragon Radieux.
Beaucoup de contacts avec la ludothèque et les instituteurs qui commencent à s'intéresser aux jeux de rôle (mieux vaut tard que jamais !).
Un salon fort intéressant pour son côté pédagogique, mais qui s'adresse plus à la petite enfance et laisse une bien trop petite place aux jeux de simulation.


C. Lefebvre

Ludotique a la Villette

Le 24 octobre dernier ouvrait dans la Grande Halle de La Villette l'espace Megam entièrement consacré à la micro-informatique. Essentiellement familiale... donc ludique !
Avec, tout d'abord, des centaines de logiciels en démonstration sur cinquante micros des marques les plus répandues. Sans oublier les stands de lecture et de vente. Mais surtout un lieu de présentation et d'expérimentation de nouveautés dans les domaines de l'informatique bien sûr, mais aussi de robotique, de télématique...
Grande Halle Studio 2, tous les jours, le lundi, de 12 h 30 à 18 h 30.
Entrée : 25 francs. C'est cher, mais, pour ce prix-là, on peut « toucher » ! Une raison de plus de prendre le métro pour la porte de... Pantin (c'est le piège pour « La Villette », il ne faut pas descendre à la porte du même nom !).

LA BD COMPLÈTEMENT JEUX DE RÔLE !

« Brest en état de BD », proclamaient les banderoles au-dessus de la Maison pour tous de l'Harteloire, qui a réussi, fin septembre, à détourner d'une autre convention, parisienne celle-là, une brochette de Grands du petit Mickey.
Et parmi eux Letendre et Loisel, auteurs de la série *la Quête de l'Oiseau du temps*, qui, avec la complicité de Pierre Rosenthal pour la « mise en jeu », ont proposé à quatre clubs locaux un tournoi bien particulier. Chacun d'eux mettait en lice trois joueurs et une joueuse, incarnant quatre personnages créés par Loisel pour la circonstance. Le but équipe fut celle du club brestois « Donjons sur Hexagones », et les meilleurs joueurs Agnès Delebecque dans le rôle de Givre (de la « Marche blanche »), Hervé Gourmelin en Anœlias (en homme des « Mille Verts »), Frédéric Juguet en Mont de Guer (mercenaire Llir), et Jean-Michel Tafforeau dans le rôle d'Odonte (des « Voiles d'Écumes »), représentant en finale les trois autres clubs participants, le Troll Farci de Quimper, Enfer et Contre Tout de Rennes, et Stratèges et Maléfices de Nantes.
Notons que les feuilles de personnages étaient illustrées de croquis de


D. Guiserix

Pris par le jeu, Loisel (à gauche) et Letendre (à droite) en oublient dessins et scénarios.

du scénario joué, situé chronologiquement avant celui de la BD, consistait à ramener le « Grimoire des Dieux Anciens » à la princesse « sorcière-sorcière » Mara. L'aventure était découpée en cinq épisodes, et chaque équipe « incarnait » successivement les quatre héros de cette quête avant la Quête, l'épisode final étant joué par les quatre meilleurs joueurs des précédents.

Côté jeu, des deux survivants, c'est la fille de l'équipe qui a triomphé de la dernière épreuve et conquis le grimoire. Côté joueurs, la meilleure

Loisel dont étaient tirés les figurines créées pour la circonstance en tirage extra-limité.
Pendant le tournoi, Letendre, Loisel et les dessinateurs Le Gall et Cossu en profitaient pour s'initier au jeu de rôle en compagnie de Didier Guiserix, ou pour discuter avec les joueurs des clubs invités. Il ne faudrait tout de même pas que, pris par le démon du jeu, les dessinateurs en oublient leurs crayons.
Ces clubs ont profité de l'occasion pour discuter d'une ligue régionale de jeux de simulation, qui devrait voir le jour bientôt. A suivre donc...

Pierre Rosenthal, maître de jeu, face à l'équipe victorieuse.


D. Guiserix


Audiovisuel SNCF Nantes

WAGONS ET DRAGONS

Bien que rail et rôle commencent par un « r » et contiennent le même nombre de lettres, on trouverait difficilement dans la langue française deux autres mots à priori aussi mal accordés.
Et pourtant ces deux termes se sont associés le temps d'un aller-retour Nantes-Bordeaux puisque la SNCF a organisé un jeu de rôle dans le train qui relie la Loire-Atlantique à la Gironde (le Paludier).



Depuis plusieurs mois et dans le cadre de l'opération « Loisirail », la SNCF met en place sur bon nombre de ses grandes lignes des mini spectacles ouverts gratuitement aux voyageurs. C'est ainsi que se sont succédé des musiciens, des conférenciers, des conteurs dans des voitures Corail spécialement aménagées (tous les sièges sont dirigés vers une estrade). Jean-François Paitel, responsable des animations à la SNCF de Nantes, est plus exigeant ; il veut autre chose. Un spectacle plus insolite où le public pourrait participer : « *Le public était trop passif et finissait inévitablement par s'ennuyer. Il fallait qu'il prenne part au spectacle, qu'il en devienne un des acteurs* », confie-t-il. Il pense alors à « Stratèges et Maléfices », un club de jeux nantais spécialisé dans les jeux de rôle et les wargames. Un partenaire idéal pour son projet.
Les 11 et 12 août, cinq membres du club, assistés d'un animateur, organisaient le premier jeu de rôle dans un train. Après la distribution de prospectus par des joueurs déguisés et armés (façon médiéval-fantastique), une annonce au micro conviait « *des aventuriers au cœur vaillant à se rendre à l'Auberge du Hibou Borgne* » (la voiture aménagée) où les attendaient quatre joueurs et un meneur de jeu. Après une brève présentation des jeux de rôle, ils exposaient les règles, ultra-simplifiées, mais inspirées de Donjons & Dragons, qui laissaient aux nombreux spectateurs béotiens en la matière (un seul connaissait les JdR) mais enthousiastes une fonction très active : choisir parmi les actions proposées, aiguiller (évidemment !) les joueurs, lancer les dés.
Des parties mouvementées, bondissantes, truffées de trouvailles épatantes et parfois d'issues dramatiques. Une petite fille qui devait descendre à La Rochelle a même quitté en larmes ce train magique où se côtoyaient les guerriers, les monstres et les fées.
Une première plutôt positive (une moyenne de trente à quarante spectateurs tout au long du voyage) et peut-être annonciatrice de modifications dans la manière de voyager en train : « *C'est une expérience très satisfaisante, tout le monde était ravi. Je pense qu'on va de plus en plus se diriger vers des wagons-spectacles ou wagons-jeux. Aujourd'hui, les gens demandent autre chose que du confort, de la rapidité ou de la sécurité. Il faut faire oublier les distances. La maladie qu'on traite, c'est l'ennui* », assure Jean-François Paitel. L'enjeu, on le voit, n'est pas mince.


Audiovisuel SNCF Nantes

ART ET JEU

Du 18 octobre au 28 décembre, Issy-les-Moulineaux vivra à l'heure du jeu et de la carte à jouer.
En effet, différentes manifestations et animations se dérouleront autour de l'exposition « Un donateur, une collection ».
Constituée à partir de la donation à la ville de la collection de cartes à jouer de Louis Chardonneret (1930), cette exposition regroupe

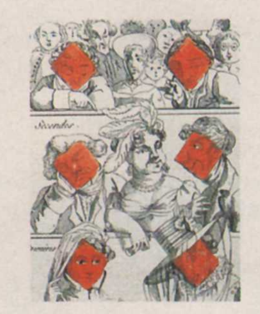


Musée Issy-les-Moulineaux



une centaine de jeux de cartes du XVI[e] au XX[e] siècle parmi lesquelles les plus anciens "portraits" parisiens signés du maître cartier Guyon Guymier.
Exposition donc, mais aussi jeux musicaux de plein air, grandeur nature, parcours ludique, représentations théâtrales... etc., ainsi qu'une conférence de notre collaborateur, Thierry Depaulis, sont au programme.
Pour tous renseignements : service des affaires culturelles de la mairie d'Issy-les-Moulineaux. Tél. : (1) 46 45 21 70.

Des cartes du XVI[e] au XX[e] siècle : les plus anciens (XVI[e] s.) "portraits parisiens" (ci-dessus à gauche) ; le "jeu géographique des quatre continents" (début XIX[e] s., ci-dessus à droite) ; et, ci-dessous, le "jeu des cartes à rire des journaux" (1819).



SUR VOTRE AGENDA

- Du 18 octobre au 28 décembre : Art et Jeu à Issy-les-Moulineaux, exposition de cartes à jouer du XVI[e] au XX[e] siècle.
- Du 11 novembre au 4 décembre : championnat du monde de Dames à Groningen (Pays-Bas).
- Du 12 au 16 novembre : salon régional du jouet à Istres.
- Du 28 janvier au 3 février 87 : 26[e] salon international du jouet à Villepinte-Paris-Nord.
- Du 5 au 11 février : 38[e] foire internationale du jouet à Nuremberg (RFA).
- Du 28 mars au 5 avril 87 : 2[e] salon des jeux de réflexion.
- Du 3 au 13 avril : le jeu, dans le cadre de la Foire de Nantes.
- Du 30 avril au 10 mai : Minitel Expo, dans le cadre de la Foire de Paris.
- Du 10 au 19 juillet : Festival ludique international de Parthenay.

APRES L'EXCELLENCE VOICI LE PAR EXCELLENCE!

Il y a environ un an, Fidelity Electronics, fabricant mondial numéro un d'ordinateurs d'échecs, commercialisait l'*Excellence Challenger* (voir *J&S* nº 35), appareil au remarquable rapport qualité-prix. Aujourd'hui la firme de Miami, qui manque un peu d'imagination pour ce qui est de donner des noms à ses produits, met sur le marché le... *Par Excellence.*



Même échiquier semi-sensitif, mêmes cases vertes et crème, même ensemble de diodes vertes et rouges pour annoncer les coups. Juste un petit mot de plus en haut de l'échiquier: *Par.* Cette très modeste différence extérieure ne doit cependant pas nous tromper: le *Par Excellence* est bien un produit différent et beaucoup plus performant que son presque homonyme.

Officiellement testé par la Fédération américaine contre vingt joueurs classés, le *Par Excellence* a obtenu un *"rating"* de 2100!

Il faut en France retirer sans doute environ 200 points, mais le résultat n'en demeure pas moins remarquable.

En fait, le *Par Excellence* est certainement l'ordinateur d'échecs le plus fort jamais fabriqué par la firme américaine. Son programme de 32K est encore meilleur que celui de l'*Elite Avant-Garde* pourtant trois fois plus coûteux (le *Par Excellence* est vendu entre 2 800 et 3 000 francs selon les boutiques).

Son horloge est très rapide: 5 megahertz (contre 3 megahertz à l'*Excellence*). Sa bibliothèque d'ouvertures est très complète, plus de 16 000 coups. En plus, on peut sélectionner l'ouverture que l'on désire en appuyant sur l'une des 64 cases. Par exemple C3 l'oblige à jouer la Sicilienne, variante du Dragon.

Ajoutez à cela une autonomie sur piles de 100 à 150 heures, une fonction retour en arrière du nombre de coups que vous désirez, un signal lumineux d'usure des piles, douze niveaux dont cinq pour les débutants et un, dit infini, pour l'analyse des niveaux spéciaux pour la résolution des mats de deux à onze coups, et vous serez bien obligé d'admettre que cet appareil a vraiment tout pour réussir.

Un seul échiquier électronique possède un programme plus fort — et d'assez peu — le *Mephisto Amsterdam*, mais il coûte quatre fois plus cher.

Le *Par Excellence* est bien pour l'instant l'arme absolue en matière d'ordinateur d'échecs. Il sera très intéressant d'observer ses performances dans le tournoi semi-rapide d'Aubervilliers qui, comme chaque année, aura lieu le dernier week-end de janvier.

Un vrai test !

Nous avions raison d'être sceptiques sur les 2 100 points Elo du Par Excellence !

La société Rexton, qui l'importe en France, et la Librairie Saint-Germain, organisaient, les 18 et 19 octobre, une grande confrontation entre humains et machines : 23 par Excellence étaient opposés, sur deux parties, à autant de joueurs de 2ᵉ catégorie (d'un Elo moyen de 1890). Le résultat final resta à l'avantage des joueurs (+ 22, =6, −18). Et la performance de la machine ne fut que de 1 860 points Elo. Encore loin des 2 100.

	PAR EXCELLENCE	EXCELLENCE	Rappel du meilleur
Diag. 1	0 s	0 s	de nombreux: 0 s
Diag. 2	2 s	6 s	Mephisto Amsterdam: 0 s
Diag. 3	6 min 24 s	4 min 14 s	Conchess H: 20 s
Diag. 4	3 s	2 s	de nombreux: 1 s
Diag. 5	31 s	51 s	Constellation Expert: 1 s
Diag. 6	1 min 50 s	3 min 26 s	Constellation Expert: 37 s
Diag. 7	7 s	9 min 27 s	Super Constellation: 1 s
Diag. 8	7s	12 s	Conchess H: 2 s
Diag. 9	6 min 31 s	10 min 55 s	Conchess H: 1 min 20 s

NOUS AVONS REÇU

- *Tarot Infos* nº 51, septembre 1986. Le classement national 1986. Fédération française de tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.
- *Go* nº 35, septembre 1986. Pleins feux sur le go mondial. Go, Revue française de go, 76 bis, rue de Rennes, 75006 Paris.
- *Trahison* nº 3. Un zine pour jouer aux wargames et à Diplo. Sébastien Crozies, 119, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél: (1) 48 42 49 58.
- *White Dwarf* nº 81, septembre 1986, avec le Livre des magiciens. Abonnement £ 24: Games Workshop, Chewton street, Hilltop, Eastwood, Nottingham NE16 3HY (UK)
- *Chronique d'outre-monde* nº 1, octobre 1986, mensuel des jeux de rôle. Au sommaire l'Appel de Cthulhu, Judge Dredd et un jeu de rôle complet, Trauma. En kiosque, 28 F.
- *Vopaliec-jeux* nº 23, un spécial anthropologie amérindienne. 8 F le numéro. Sur abonnement: Association Vopaliec SF, 26, square des Anciennes Provinces, 49000 Angers.
- *Weird* nº5. Un numéro spécial consacré à l'heroïc-fantasy. 26 F, 64 pages. Sur abonnement: C.E Devaux, 31, rue de Dijon, 21110 Gerlis.
- *Le Farfadet* nº4. Un scénario pour AD&D, les Aventures orientales et les rubriques habituelles (l'esprit des lois, le coin des bâtisseurs, etc). Sur abonnement, 90 F: 186, rue du faubourg Saint-Martin, 75010 Paris.

VIENT DE PARAÎTRE

Le numéro 1 des *Dossiers d'entraînement*, de Philippe Cronier et Philippe Soulet, concernant « l'ouverture d'un Sans-Atout et ses développements » (Editions du Bridgeur — Prix : 45 F).

Les deux Philippe se sont mis en quatre pour décortiquer et approfondir le sujet : 1. Cours théorique complet ; 2. Résumé de synthèse ; 3. Test de 60 exercices pour enchérir seul ; 4. Test en deux plaquettes de 30 donnes pour enchérir à deux.



PARANOIA

(Jeux Descartes)

matériel :

- un livret destiné aux joueurs
- un livret réservé exclusivement au meneur de jeu
- un livret d'aventure
- 2 dés à 10 faces

but du jeu :

pour les joueurs qui vont incarner des personnages au service d'ordinateurs fous, le but sera simple: exécuter les ordres de mission de l'ordinateur et, surtout, tenter de survivre, ce qui se révèle difficile dans ce monde où règne la paranoïa.

le jeu :

Paranoïa se situe dans un monde futuriste où la société humaine a été décimée par une catastrophe quelconque. Il ne reste plus qu'un vaste complexe souterrain dominé par un réseau d'ordinateurs fous (eh oui!). Chaque joueur va jouer le rôle d'un "clarificateur", personnage imaginaire au service de l'un de ces ordinateurs. Son premier but sera d'obéir aux ordres de mission de celui-ci sous peine d'être exécuté.

Les règles de base — se trouvant dans le livret des joueurs — permettent à chacun de créer un personnage avec ses compétences et pouvoirs spéciaux. Le joueur "clarificateur" possède une famille de 6 clones absolument identiques qui se repèrent par un numéro (1 à 6).

Ainsi, lorsque le numéro un est tué, le numéro deux arrive avec les mêmes attributs. Pratique! En plus des attributs, un personnage possède un niveau d'accréditation (rouge au départ), qui correspond à un niveau de connaissance de son entourage. Etant rouge, peu d'informations vous sont dévoilées. Vous avez tendance à nager dans l'ignorance, donc la peur!

Enfin, le personnage fait partie de l'une des sociétés secrètes qui pullulent, et il lui faudra garder secrète cette appartenance. Il n'est pas nécessaire d'en dire plus sur les règles: moins le joueur en sait, mieux il se porte!

Le second livret, beaucoup plus important, est réservé au M.J. et donne tous les détails sur le contexte, les ordinateurs, les accréditations, les compétences, les combats, les pouvoirs et les sociétés secrètes. Mais tout cela est secret, et si un joueur y met le nez, il risque fort d'être éliminé sur ordre de l'ordinateur!

En résumé, ne faites confiance à personne et gardez toujours votre laser à portée de la main...

commentaires :

la grande originalité de *Paranoïa* tient en trois points principaux: "l'humour", qui reste présent à tout moment, "les conflits dramatiques", qui naissent aussi bien des relations entre les joueurs que des pièges tendus par le M.J, et le "taux de mortalité", qui est très élevé. Les joueurs n'ont pas le temps de s'attacher à leur personnage que déjà le clone numéro quatre entre en action et ainsi de suite. Le personnage est considéré comme un pion à utiliser. Tout cela renforce le côté absurde du contexte et force les joueurs à "s'éclater", ne serait-ce que peu de temps.

La grande difficulté de *Paranoïa* se trouve dans le rôle du meneur de jeu qui devra non seulement mener l'aventure, mais surtout maintenir tout au long de la partie cette ambiance où se mêlent le burlesque et la peur. Il est donc conseillé d'être un M.J averti.

Quant aux joueurs, la seule difficulté qu'ils rencontreront sera peut-être de bien se fixer sur l'aventure.

En effet, certains risquent fort de décrocher se sentant vraiment trop perdus, ne sachant plus que faire. Il est donc nécessaire d'entrer dans une partie de *Paranoïa* avec un état d'esprit différent des autres JdR. Mais après quelques essais, le virus de *Paranoïa* vous aura contaminé, et vous remercierez l'ordinateur qui, bien entendu, est votre ami...

EN BREF :

type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 et plus
présentation: 7/10
originalité: 8/10
clarté des règles : 7/10
nous aimons: ♥♥♥

LIVRES-JEUX "NIVEAU AVANCÉ"

Les éditions Solar publient les quatre premiers titres de la série D&D "niveau avancé", une sorte de grand frère de la série "Les Quêtes sans fin". En effet, à la différence de ceux-ci, les "niveau avancé" sont réalisés sur le même modèle que la plupart des livres-jeux: le lecteur remplit une



feuille de personnage et joue le rôle du personnage principal qui dispose des ingrédients habituels (points de vie, points d'expérience, sorts et capacités).

La présentation elle aussi change, surtout en ce qui concerne les jaquettes, superbement illustrées, et le format légèrement plus grand. Par contre, l'intérieur reste médiocre côté illustrations. Enfin, le prix est un peu plus cher, 30 F, mais "niveau avancé" oblige! (Éditions Solar)

DU MATERIEL POUR PARANOIA

Après la boîte de jeu, voici l'écran du maître de jeu et le premier livret d'aventures.

L'écran déplié en quatre volets donne tous les tableaux nécessaires au M.J et aux joueurs. En plus de celui-ci, un livret est fourni, contenant trois mini-aventures pouvant être jouées rapidement ou utilisées comme sources d'inspiration.

Le livret du scénario s'intitule "Pressez les oranges". Cette aventure se décompose en trois missions peu compréhensibles et contradictoires, et de surcroît fort dangereuses. Tout un programme! La couverture du livret sert d'écran de jeu au M.J, en lui permettant d'avoir sous les yeux toutes les rencontres et leurs caractéristiques. Le livret: 39 F.

BON COCKTAIL : BD + Jeu de rôle !

Le Roi Borgne, troisième épisode des *Aventures de Alef-Thau,* par Arno et Jodorowski, édité aux Humanoïdes associés est une bande dessinée peu commune, où l'on retrouve l'esprit de *Dune* et une certaine cruauté, propre à Jodorowski (scénariste du film la "Montagne sacrée"). Un mélange qui ne peut laisser indifférent.

Mais c'est aussi — et c'est là la surprise — un jeu de rôle ! On le découvre à l'intérieur sous la forme d'un carnet de trente-deux pages en couleurs. Il comprend la règle du jeu proprement dite et un scénario créé par Pierre Rosenthal. Le personnage résulte de la combinaison des caractéristiques "corps", "cœur" et "esprit", croisées avec "perception", "action" et "résistance". Par exemple, au croisement de l'"esprit" et de la "perception" se situe la "perception des intentions d'un interlocuteur". La proposition d'action aura pour valeur la somme des points répartis dans les deux catégories "esprit" et "perception". Une table d'ajustement, comme son nom l'indique, permet de quantifier plus précisément la valeur de l'action. Si le lancer de dé donne un résultat inférieur au total défini, l'action est considérée comme réussie. Les trois personnages proposés, Gargûl, Quer et Tiline, sont définis en corps-cœur-esprit, mais pas en perception-action-résistance, ce que devra faire le joueur en répartissant cinq points sur ces trois catégories. Le scénario court, conçu pour être joué en une heure, permet de s'initier à l'esprit des jeux de rôle et à l'astucieuse procédure mise au point (les habitués des jeux de rôle y reconnaîtront quelques éléments de la Charte Angoumoise, cet ancêtre des jeux de rôle !).

DU NEUF ET DU BEAU

Franckh/Kosmos, un nouvel éditeur venu d'outre-Rhin vient de faire une entrée remarquée sur le marché en proposant d'ores et déjà trois jeux : *Ombagui (J&S* nº 41), *Melitti* et *Meunier et fils.*

Si aucun de ces jeux n'apporte de véritable révolution, c'est plutôt la démarche commerciale de l'éditeur qui constitue une innovation. Il nous a déclaré : « *Nous souhaitons transformer le joueur en un collectionneur fidèle qui achète un jeu Franckh Kosmos presque les yeux fermés, simplement parce que c'est un jeu Franckh Kosmos.* »

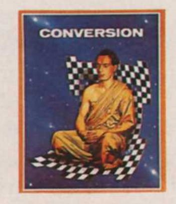
Le principal atout de cette nouvelle collection, c'est la présentation qui révèle un luxe inouï dans les maquettes, des règles enrichies de paragraphes n'ayant pour seul objectif que de mettre les joueurs en situation (voir *Ombagui* et sa légende ombaguassienne) et un souci de la qualité en ce qui concerne la traduction.

Ces jeux sont tous d'un abord très facile. Il vous faudra en effet moins d'un quart d'heure pour apprendre les règles de n'importe lequel d'entre eux.

Un joli pari que de miser ainsi sur la qualité, mais si ces jeux constituent de magnifiques cadeaux, les joueurs collectionneurs ne seront-ils pas rebuter par les prix annoncés (de 250 F à 400 F), même s'ils sont justifiés ?

REVUS ET CORRIGÉS

Signalons la réédition de quatre jeux aux éditions Mazas : *Jerusalem 1099, Conversion, Wagram 1809, Des Crus et des Vins.* Des améliorations ont été apportées à chacun d'eux: illustrations plus attractives, simplification et clarification des règles de jeu. Les prix, quant à eux, n'ont guère subi de modifications: Wagram, Jerusalem, 159 F; Conversion, 135 F. Des crus et des vins, 169 F.





MELITTI

(Franckh/Kosmos)

matériel :

- 18 pions hexagonaux
- 5 dés
- un plateau de forme hexagonal représentant 169 hexagones

but du jeu :

être le premier joueur à atteindre son côté avec l'un des pions.

le jeu :

les pions sont disposés en formation centrale sur le plateau de jeu, et chaque joueur se voit attribuer l'un des côtés du plateau.

Chacun va lancer les cinq dés à tour de rôle. Les chiffres obtenus vont lui permettre de déplacer jusqu'à cinq pions. Il devra cependant respecter un certain nombre de règles :

— les pions doivent toujours rester liés,

— pour les tirages supérieurs à 1, les mouvements doivent s'effectuer en sautant d'autres pions,

— chaque tirage de 1 permet de déplacer un pion d'une case,

— un pion doit avoir au moins deux côtés libres pour pouvoir se déplacer.

Un joueur peut ne pas pouvoir ou ne pas vouloir utiliser tous ses résultats de dés. Au tour suivant, il ne sera autorisé à ne lancer qu'un nombre restreint de dés.

commentaires :

Melitti possède deux atouts : c'est un jeu tactique pour plus de deux personnes et il est plein de rebondissements grâce aux lancers de dés. Pour vous mettre dans l'ambiance d'une partie, essayez d'imaginer quatre personnes, convoitant la même et unique paire de bretelles et qui la tirent, chacun de son côté, pour s'en emparer. C'est exactement l'impression que vous donnera la formation de pions. Au fil des tours, elle va s'étirer vers l'un ou l'autre des joueurs jusqu'à atteindre parfois le point de rupture, avant de se rétracter brutalement vers le centre. Certains tirages de dés ne pourront pas vous servir à rapprocher les pions de votre côté, mais vous permettront, par contre, de mettre des bâtons dans les roues de certains de vos adversaires ; le jeu prendra alors un petit côté diplomatique teinté de paris sur les futurs tirages.

L'une des meilleures tactiques consiste à s'approcher de son côté, mais de manière légère, de renforcer ses bases en agglomérant des pions et d'attendre un bon tirage personnel ou un mauvais tirage adverse pour s'élancer comme un tigre vers le bord. Il faut bien évaluer ses chances de réussite, car un échec ne pardonne pas et est généralement sanctionné par une rétractation massive de la formation à votre désavantage.

Le seul défaut à verser au débit de *Melitti,* c'est le risque d'un tirage de dés désastreux au premier tour. Vos chances de gains en seront altérées pour le reste de la partie. Heureusement c'est un cas très rare au vu des probabilités.

Ce jeu fut déjà distribué en France sous le nom de *Wabanti.*

EN BREF :

type de jeu : hasard (un peu) et tactique
nombre de joueurs : 2, 3, 4 ou 6 joueurs
présentation : 10/10
clarté des règles : 6/10
originalité : 5/10
nous aimons : ♥♥♥



MEUNIER ET FILS

Le jeu de la corporation des vaillants meuniers

(Franckh/Kosmos)

matériel :

- 12 sacs de farine (2 par joueur)
- 70 cartes proverbe
- 68 pions meules
- un dé
- un plateau présentant un parcours permettant d'accéder à des moulins

but du jeu :

être le premier joueur à avoir acheté deux moulins.

le jeu :

chaque joueur commence avec un capital de sept meules. Il va pouvoir s'enrichir (ou s'appauvrir) au gré des déplacements de ses sacs de farine sur les cases du parcours.

Chacun lance le dé à son tour et effectue l'une des actions suivantes :

— prendre une carte proverbe et suivre ses instructions qui peuvent être bénéfiques, ou non, pour le joueur et ses adversaires (sur tirage d'un 1) ;

— avancer de deux cases l'un de ses sacs ou tirer une carte proverbe (2) ;

— avancer l'un de ses sacs (3, 4 ou 5) ;

— avancer un ou deux sacs (6).

Pour gagner des meules, il existe deux moyens sûrs : rejoindre le ou les sacs appartenant à d'autres joueurs qui devront alors vous verser une meule par sac rejoint ou bien faire boucler un tour complet du parcours à l'un de ses sacs (tarif : une meule par tour effectué).

L'arrêt dans une case moulin inoccupée vous permet d'en devenir propriétaire pour la modique somme de douze meules.

commentaires :

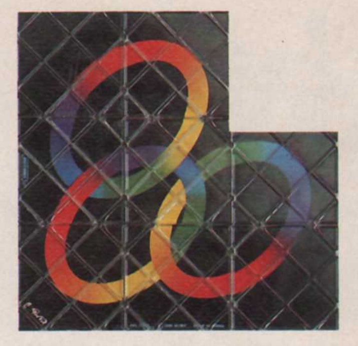
vous l'aurez compris, le hasard est au rendez-vous. Jets de dé et tirages de cartes proverbes se succèdent sans vous permettre d'élaborer une véritable stratégie.

Ce jeu a pour unique prétention un usage familial et, sur ce plan, il est très réussi. La merveilleuse présentation est complétée par d'amusantes cartes proverbes qui, sous le couvert de dictons, vous infligent récompenses et punitions.

EN BREF :

type de jeu : hasard et tactique
nombre de joueurs : 4 à 6 joueurs
présentation : 10/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 5/10
nous aimons : ♥

LE RUBIK'S MAGIC... UN SUPER FLEXAGONE



Ça y est, le dernier Rubik est arrivé. Vous avez peut-être déjà eu l'occasion de le manipuler et d'exercer votre habileté à essayer de le résoudre. Si vous n'y êtes pas arrivé, rassurez-vous, nous vous donnerons la solution dans le prochain numéro. Si vous pensez avoir trouvé un cheminement simple et facile à décrire, n'hésitez pas à nous écrire. Vos réponses seront les bienvenues.

Nouvelle production du père du célèbre *Cube*, ce casse-tête est aussi déconcertant que son illustre aîné par son mécanisme, mais beaucoup plus accessible.

Dans la position initiale, le jeu se présente sous forme d'un rectangle 2×4, constitué de huit carrés reliés entre eux par un système très ingénieux de charnières capricieuses qui ne se laissent pas toujours manœuvrer, le tout présentant trois anneaux séparés.

Le but du jeu est d'amener ces huit carrés dans une position telle que l'ensemble dessine, cette fois-ci, trois anneaux entrelacés. Déjà une première difficulté : à priori, partant de la position 1, on est en droit de penser que la configuration finale sera aussi un rectangle 2×4. La notice ne le précise pas. En fait, cela n'est possible que si les huit carrés sont disposés en un carré 3×3 amputé d'un carré de base.

Il s'agit avant tout d'un casse-tête topologique de pliage. Pour aller de la configuration 1 à la configuration 2, vous passerez certainement par une multitude de configurations aussi compliquées qu'inexplicables et certainement inutiles pour la plupart d'entre elles dans le cheminement. Il est vrai qu'au départ, il faut déjà reconnaître la configuration définitive.

Malheureusement pour nous, ce casse-tête, il faut l'avouer, a quelques défauts au niveau de sa conception matérielle. Comment le système de charnières, aussi ingénieux soit-il, résistera-t-il longtemps à la "brutalité" de l'opérateur ? Bien que la notice précise de ne jamais forcer, il est des moments où il est difficile de se maîtriser. Si vous perdez un fil, ce n'est pas grave, cela ne change rien au casse-tête, il sera un peu moins solide c'est tout. Si vous en perdez deux, attention ! Un troisième puis un quatrième se détacheront avec un des carrés de base. Mais soyons philosophe, à quelque chose parfois malheur est bon : avec les sept carrés restants, vous obtiendrez un nouveau casse-tête plan à partir duquel vous pourrez essayer de réaliser les 108 heptaminos possibles. C'est ce qui nous est arrivé, mais il est vrai, nous avions vraiment forcé.

Le crissement des fils de nylon sur les carrés de plexiglass est vite horripilant pour les voisins. J'en ai fait la constatation dans l'autobus. A éviter donc devant la télé ou au lit durant vos insomnies si vous n'êtes pas seul.

D'abord problème de pliage, puis de permutation, mais au second et même troisième degré, également objet de curiosité, le *Magic* constitue un merveilleux casse-tête digne de ce nom, pas trop difficile, différent des autres et faisant appel à une autre gymnastique de l'esprit. En dehors du problème posé, vous pourrez également vous imposer de réaliser des configurations fixées à l'avance, ce qui fait de lui une source intarissable de problèmes.

Espérons que l'arrivée de cet objet signé Rubik fera sortir des tiroirs tous ces vieux casse-tête de pliage tombés dans l'oubli, qu'elle redonnera aux flexagones et au curieux flexatube (voir *J&S* n° 8) leurs lettres de noblesse et provoquera la naissance d'autres casse-tête de ce type : un beau filon qui reste à explorer.

SIMULACRES

Un essai sur la simplification du jeu de rôle, par Pierre Rosenthal.

A priori, le terme "essai" sur un livret visant à simplifier le jeu de rôle paraît contradictoire, mais à la lecture de *Simulacres*, on s'aperçoit que l'auteur a surtout voulu présenter un système de règles simples et adaptables, précédé d'une première partie qui fait un peu office de justification de cette démarche. L'auteur

conseille d'ailleurs à ceux qui connaissent bien le jeu de rôle de passer outre l'introduction, voire la première partie, pour apprécier directement le système de règles.
Ce système est basé sur des composantes (le corps, le cœur et l'esprit) et sur les moyens d'utiliser ces composantes (la perception, l'action et la résistance). De ces composantes et de ces moyens naît un petit tableau qui permet d'englober toutes les situations qu'un personnage peut rencontrer en cours de partie. A ces bases, s'ajoutent quelques compléments permettant d'affiner les règles. Vous avez en main une règle, des conseils adaptables à tout style de JdR, maintenant à vous de jouer!
Pour plus d'informations, *Simulacres* est en vente chez l'auteur au prix de 15F, port compris: Dépêchez-vous, il n'est tiré qu'à 500 exemplaires: Pierre Rosenthal, Villa Florestan, chemin des Basses Soudanes, 78380 Bougival.

FOLIO CADET ET LES HEROS

Après la série de science-fiction "le Challenge des étoiles", Folio Cadet

lance une nouvelle série "dont vous êtes le héros" sous le titre *La bande des quatre* ayant pour thème des enquêtes policières. Il s'agit de quatre adolescents d'aujourd'hui qui se voient mêlés à d'étranges affaires qu'ils devront résoudre au mieux.
A la différence des autres livres-jeux, le lecteur n'est pas ici le héros du livre, comme il est dit sur la couverture, mais un joueur spectateur qui doit, au fil de la lecture, découvrir les indices pour cette bande des quatre.
Une sorte de "Club des cinq" à quatre où le côté ludique tient compte surtout de la déduction et de la logique. (Éditions Gallimard, 25 F).





TOP SECRET

(Jumbo)

matériel :

- 2 dés avec des faces graduées de zéro à trois
- 28 agents secrets (répartis en quatre couleurs avec 7 agents par couleur)
- 16 valises (réparties en quatre couleurs avec 4 valises par couleur)
- 28 cartes de combat (réparties en quatre couleurs avec 7 cartes par couleur)
- 16 cartes « contenu » (réparties en quatre couleurs avec 4 cartes par couleur)
- un plateau de jeu représentant des villes interconnectées

but du jeu :

être le premier à avoir ramené dix secrets d'état à votre base

le jeu :

chacun place ses sept agents secrets dans sa base départ, ses quatre valises dans des villes du plateau de jeu et définit secrètement le contenu de chacune de ses valises :
— un secret d'état,
— trois secrets d'état,
— cinq secrets d'état,
— une bombe.

A tour de rôle, les joueurs lancent les dés qui leur permettront de déplacer leurs agents sur le plateau. Ceux-ci peuvent prendre ou laisser des valises dans les villes où ils passent. Quand un joueur a réussi à ramener une valise (lui appartenant ou ayant été volée à un adversaire) dans sa base d'arrivée, il l'ouvre. Si elle contient des secrets, ceux-ci sont comptabilisés au crédit du joueur qui gagne quand il en a ramené dix ou plus ; par contre, s'il s'agit d'une bombe, le joueur piégé voit disparaître en fumée la moitié de ses agents.
Les combats ont lieu lors des rencontres d'agents adverses dans les villes. Les joueurs concernés choisissent l'une de leurs cartes de combat qui représentent chacune un chiffre (0, 1, 2, 3, 4 et 5). Lorsque les cartes sont découvertes, celui qui a joué la plus forte emporte le combat (en cas d'égalité c'est l'agresseur qui gagne). Les deux cartes jouées sont écartées. Le vaincu est éliminé ou renvoyé à sa base de départ abandonnant sur place sa valise s'il en avait une.

commentaires :

les procédés repris par *Top Secret* ne sont pas nouveaux, mais le mélange prend.

La phase de pose initiale des valises permet déjà d'avoir une idée de la tactique de chacun (c'est pour cela, qu'en complément de la règle, nous suggérons qu'au début chacun place une valise à tour de rôle). Si vous mettez les valises proches de votre base de départ, vous pourrez les porter vous-mêmes ; au contraire, si vous les mettez près de votre base d'arrivée, elles sont à la portée de main de vos adversaires, mais un seul agent suffit pour effectuer une navette rapide avec la base d'arrivée.

Chaque joueur possède neuf secrets au début de la partie, il doit en ramener dix, faites le compte...

L'obligation de dérober au moins un secret à un autre joueur enrichit beaucoup le jeu. On retrouve alors le côté bluff (grâce aux bombes) cher à Alex Randolph, auteur de Top Secret (voir Fantômes dans *J&S* nº 33). Mais attention, n'allez pas croire que vous êtes bien parti pour l'emporter si vous réussissez à faire ramener votre valise piégée dans une base adverse ! En effet, vous devenez le seul joueur dont les valises, encore sur le plateau, contiennent à coup sûr des secrets. La chasse est ouverte !

A plusieurs points on remarque que les règles ont été bien testées, le matériel est très agréable et l'ensemble forme un jeu à suspense et émotions garantis.

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 9/10
clarté des règles : 10/10
originalité : 4/10
nous aimons : ♥♥



CODE 777

(Jumbo)

matériel :

• une boîte 27 × 20 × 5 cm contenant :
• 28 cartons comportant un chiffre (entre 1 et 7 inclus) coloré
• 4 réglettes pouvant servir de support aux cartons
• 23 cartes comportant une question (en six langues !)
• des aides de jeu (listes des questions, fiches pour les joueurs)

but du jeu :

être le premier à découvrir trois combinaisons secrètes formées à l'aide des cartons.

le jeu :

chaque joueur dispose trois cartons, dos tournés vers lui, sur sa réglette. Les chiffres, inscrits sur ceux-ci, lui seront donc cachés alors qu'ils seront visibles pour ses adversaires.
A tour de rôle, chacun tire une carte, lit le texte de la question et y répond en toute sincérité. Les questions sont du type : « *Sur combien de réglettes la somme des chiffres est-elle égale ou supérieure à 18 ?* », ou bien « *Voyez-vous plus de chiffres verts ou plus de chiffres bleus ?* »
Dès qu'un joueur pense avoir trouvé, il donne les trois chiffres qu'il croit avoir sur sa réglette. Si sa réponse est exacte, il marque un point ; le premier joueur à totaliser trois points a gagné.
A chaque fois qu'un joueur donne une réponse, il reprend trois nouveaux cartons.

commentaires :

lorsqu'une carte est tirée par un adversaire, elle vous donne un renseignement sur vos cartons. En effet, celui qui répond se base sur ce qu'il voit chez ses trois adversaires dont vous faites partie. Vous n'avez plus qu'à intégrer dans votre raisonnement les cartons des deux autres joueurs impliqués dans la réponse, et le tour est joué ! Les habitués de nos casse-tête partent avec un réel avantage car *Code 777* est uniquement à base de logique déductive, et dépourvu de tactique.
Code 777 est un jeu très sympathique bien que peu original. A caractère familial, il démontre une fois de plus que la qualité du matériel est pour beaucoup dans le plaisir du joueur. En effet, les aides de jeu sont très pratiques et ont été visiblement réalisées après des essais très complets. Afin de pimenter *Code 777, J&S* vous propose deux variantes :
• les joueurs ne tirent plus les cartes questions au hasard, mais les choisissent. Il est interdit de réutiliser une carte question tant que toutes n'ont pas servi au moins une fois ;
• chaque joueur inscrit secrètement sur un papier ce qui sera son attitude pendant toute la partie : « menteur » ou « véridique ». Lorsqu'il devra répondre à une carte question, il mentira ou dira la vérité et ce suivant l'attitude qu'il aura choisie. Celui qui incarne un « véridique » n'a besoin que de deux points pour gagner. Cette variante allonge les parties s'il y a beaucoup de « menteurs ».

EN BREF :

type de jeu : logique déductive
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 9/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 4/10
nous aimons : ♥♥

LE SIGNE DU SERPENT

Campagne pour Légendes celtiques. Au premier abord, le prix paraît excessif, mais ce "scénario" se présente sous la forme de deux livrets (64 p. et 72 p.) accompagnés d'un écran de jeu comportant divers plans et illustré de dessins de Didier Guiserix.
Cet ensemble forme trois scénarios pouvant être joués séparément, et constitue une campagne digne de ce nom.
Le premier livret présente les trois parties de la campagne: "Aventures en Gaule" marque le début de celle-ci, où les aventuriers vont devoir traverser la Gaule pour rejoindre le port vénète, afin de s'embarquer pour l'Irlande. Prologue déjà parsemé de beaucoup d'événements.



"Eireann et les îles du Grand Nord" constitue la seconde partie et emmène les aventuriers en Irlande, qu'ils devront aussi parcourir. Mais là encore le voyage ne sera pas de tout repos, et les rencontres seront des plus étranges.
La troisième et dernière partie, "A l'intérieur du volcan", les fait pénétrer dans l'antre même des Hommes-Serpents vers ce fameux diadème "le signe du serpent".
Le second livret est une suite de documents et d'aides de jeu pour le M.J et les joueurs. C'est ainsi que vingt-six scènes de l'aventure sont illustrées (pour le décor), six cartes et plans sont donnés, ainsi que des schémas. En plus de ces aides, on y trouve de nouvelles créatures, des peuples, et, surtout, une nouvelle règle de combat simplifiée, permettant un jeu plus rapide lors de combats non primordiaux.
Stéphane Daudier signe ici une véritable aventure qui ne peut être laissée de côté par tous les joueurs de *Légendes*. Absolument indispensable! (Jeux Descartes, 149 F).

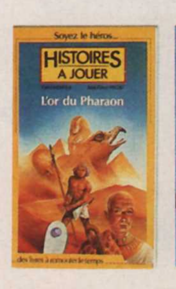


UN MINI MIRAMIS...

Nous vous avons déjà parlé (*J&S* n° 37) du *Miramis*, jeu combinant une grille et des lettres de différentes couleurs, dont le principal défaut résidait, à notre avis, dans sa complexité.
L'auteur a tenu compte de ces remarques, puisqu'il nous présente maintenant un Mini Miramis, aux règles un peu simplifiées, mais toujours assez riches.
D'une présentation plus compacte et plus agréable, et d'un prix plus abordable (environ 110 F) que son prédécesseur, Mini Miramis paraît bien armé pour se faire une place au soleil...

HISTOIRES A JOUER

La collection "Soyez le héros des livres à remonter le temps" s'enrichit de deux nouveaux titres. *L'Or du Pharaon*, de Fabrice Cayla et Jean-Pierre Pecau, vous entraînera en Egypte, sous le règne des Ramsès. Troubles et complots sur les bords du Nil.
Le Manuscrit mystérieux, de Pierre Cléquin, vous plongera en Occitanie au XIII[e] lors de la répression des Cathares. Un fonds historique riche dans ces deux livres qui vous permettront de jouer seul ou à plusieurs et incorporent des jeux dans le jeu (labyrinthes, grilles, etc). Editions Presse-Pocket, 23 F en librairie.





UISGE

(Hexagames)

matériel :

- 6 pions clairs comportant un dessin de couronne sur l'une de leurs faces
- 6 pions foncés comportant un dessin de couronne sur l'une de leurs faces
- un plateau carré de 6 cases de côté

but du jeu :

être le premier à avoir retourné ses pions avec la face couronne découverte.

le jeu :

une fois les pions installés sur leurs positions de départ, chaque joueur bouge à tour de rôle l'un de ses pions. Le mouvement consiste soit à sauter au-dessus d'un autre pion (horizontalement ou verticalement) avec pour conséquence de changer la face exposée du pion sauteur, soit à bouger un pion d'une case, dans n'importe quel sens, ce dernier mouvement étant réservé aux pions ayant la face couronnée exposée.
Les pions devront toujours rester en contact par un de leur côté avec un autre pion de façon à ce que tous soient ainsi chaînés.

commentaires :

ce jeu permet de passer des moments intéressants, mais il s'agit là du type même de jeu dont on se demande si la simple commercialisation de la règle n'aurait pas suffi, un crayon et une gomme faisant le reste.
Le joueur expérimenté saura faire usage au mieux des « sacrifices » et des « clouages ». Un « sacrifice » consiste à faire sauter l'un de ses pions couronne exposée. Le retournement du pion côté muet est parfois compensé par un intérêt à moyen terme. C'est un peu reculer pour mieux sauter ! Quant au « clouage », il découle de l'application de la règle sur le chaînage : un joueur pourra immobiliser des pions adverses en leur faisant endosser le rôle de maillons indispensables.
Pour des règles si courtes (une page), la qualité littéraire de la traduction aurait mérité un peu plus d'attention.



EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2
présentation : 7/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 4/10
nous aimons : ♥♥



GORILLA

(Green Games)

matériel :

- un livret de règles;
- un plateau de jeu en deux parties, représentant une jungle;
- une planche de pions en carton fort, représentant trente gorilles différents;
- un bloc de feuilles d'évolution;
- des fiches d'aide de jeu;
- un dé.

but du jeu :

chaque joueur doit amener son gorille au sommet de la hiérarchie. Pour un gorille mâle, cela consiste à acquérir trois femelles et être dominant de son groupe, et pour une femelle gorille à devenir la favorite d'un mâle dominant (chacun ses mœurs!)

le jeu :

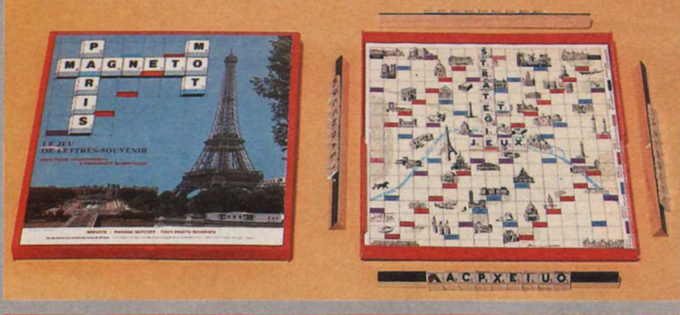
un scénario de départ est choisi en fonction du nombre de joueurs (les règles contiennent cinq scénarios). Chaque joueur reporte sur sa feuille d'évolution le nom de chaque gorille présent ainsi que ses points de valeur et de santé. Parmi ces gorilles, chaque joueur en tire un en secret et note son nom sur la feuille (cette opération doit absolument rester secrète: les autres joueurs doivent ignorer le gorille que vous représentez). Puis les gorilles sont disposés sur le plateau, comme indiqué dans le scénario.
La partie se découpe en tour de jeu représentant une journée de la vie des gorilles. Ce tour est lui-même divisé en quatre phases: nourriture, sieste, déplacement et nuit. A chaque phase, chaque joueur peut donner une instruction au gorille de son choix (le sien ou un autre). Bien entendu, les instructions données sont limitées selon la phase en cours. Ces instructions vont de la "provocation" au "déplacement", en passant par "tentative d'accouplement", "départ en solitaire", "intégration", etc.
La partie se termine dès que l'un des joueurs se trouve dans la situation annoncée comme but du jeu.

commentaires :

Green Games qui, comme son nom ne l'indique pas, est une jeune maison d'édition française, signe ici son second jeu "écologiste", après *Eaux vives* qui, lui, simulait la vie mouvementée au sein d'une rivière.
Le thème de *Gorilla* fera peut-être sourire certains, plus à l'aise dans les simulations de bataille, mais ce jeu possède de nombreuses qualités. Du point de vue tactique, il demande réflexion et déroute dans les premières parties, car les joueurs ont tendance à trop s'occuper de leur gorille, alors que l'utilisation des autres pions est primordiale.
Le principe de scénarios en fait un jeu ouvert permettant à chacun de proposer ses propres scénarios et de varier ainsi les parties. Le troisième point positif étant bien entendu le thème, qui en plus de nous procurer détente par le jeu, nous apprend beaucoup sur la société des gorilles.

EN BREF :

type de jeu: réflexion et tactique
nombre de joueurs 2 à 6
présentation: 7/10
clarté des règles: 7/10
originalité: 9/10
nous aimons: ♥♥



PARIS MAGNETOMOT

(Le Magnétomot)

matériel :

• un plateau de jeu figurant un plan de la région parisienne, illustré d'un certain nombre de sites et monuments. A chacune de ces illustrations correspond une case de couleur:
- les cases violettes annulent la valeur de la lettre,
- les cases bleues quadruplent la valeur de la lettre,
- les cases rouges triplent la valeur du mot,
- les cases roses divisent par deux la valeur du mot,
- les cases noires quadruplent la valeur du mot.

• 132 pions lettres, chaque lettre étant dotée d'une valeur inversement proportionnelle à sa fréquence (par exemple, les vingt et un E valent chacun 1 point, les deux Z valent chacun 7 points).
Les pions lettres sont aimantés de manière à pouvoir adhérer au plateau de jeu.
• 4 réglettes aimantées permettant à chaque joueur de classer ses lettres.
• un sac translucide (?) pour ranger les lettres.

but du jeu :

former et placer des mots entrecroisés sur le plateau; chaque mot rapportant à son auteur un nombre de points fonction de la valeur de chacune des lettres qui le composent et des cases multiplicatrices qu'il recouvre. Le vainqueur est évidemment celui qui marque le maximum de points.

le jeu :

selon la notice du fabricant, il n'y a pas de règle absolue, chaque joueur étant libre de l'établir à sa guise *"selon son goût et ses habitudes"...*

Un certain nombre de généralités sont cependant exposées; elles reprennent grosso modo, tant pour les mots admis que pour les procédures de jeu, les règles du Scrabble. Seules variations notables: on joue avec huit lettres au lieu de sept, certaines cases diminuent la valeur d'un mot au lieu de l'augmenter et, si on place toutes ses lettres d'un coup, on fait un "Opéra", qui donne une prime de 60 points.

commentaires :

vous avez déjà compris que le jeu se résumait à peu de chose près, à une partie de Scrabble sur un plan de la région parisienne.
Cela dit, l'idée n'est peut-être pas mauvaise, dans la mesure où, comme le proclame la boîte, *Magnétomot* est autant destiné à être vendu comme souvenir de Paris pour les touristes que comme jeu de lettres... Nous regretterons cependant, même dans cet ordre d'idées, le manque de finition des lettres et de leurs supports magnétiques, ainsi que le sac translucide.

EN BREF :

type de jeu: lettres
nombre de joueurs: 2 à 4
présentation: 4/10
clarté des règles: 6/10
originalité: 4/10
nous aimons: ♥

LA BARONNIE DE MORTH

Ce titre est, en fait, une aventure pour 4-6 joueurs de niveau 1, pour jeu de rôle médiéval-fantastique, édité artisanalement par EFGE, qui se propose de vous emmener dans une petite ville de province, Morth, qui semble bien tranquille au premier abord, et où rien de marquant ne vient troubler le bon ordre des choses.
Alors, direz-vous, pourquoi y envoyer des aventuriers? Il y court quelques rumeurs, mais ne sont-elles pas simples racontards de mauvaises langues?
En y regardant de plus près, les aventuriers s'apercevront vite que derrière la façade de tranquillité se cachent d'étranges personnages, des disparitions d'objets et bien des secrets. Mais n'en dévoilons pas trop, ce serait mâcher le travail des aventuriers. Notons que ce scénario peut faire l'objet d'une suite, "Mission à Miege" mais qu'il peut être joué seul sans inconvénient. (EFGE, 45 F).

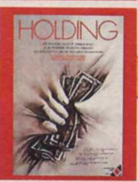
POUR LES TOUT JEUNES

Une nouvelle gamme « Au pays de... » pour les deux ans et demi/six ans. A partir de thèmes pédagogiques (couleurs, saisons, nombres...) cette collection offre, dans chaque coffret, une série de trois boîtes de jeux, traités de façon ludique et moderne et pleins de couleurs, à utiliser seul, en famille ou à l'école.
Trois coffrets : *Au pays des couleurs et des formes, Au pays des chiffres et des nombres, Au pays des journées et des saisons :* Ravensbürger, 146 F.

TOUT CHAUDS

• *Roma* (International Team), jeu de stratégie se déroulant sous la plus haute antiquité. Combats terrestres et navals.
• *Holding* (International Team), une reprise de *Capital Power.* Voir *J&S* nº 12.
• *Blue Stones* (International Team). Combats entre moines, détenteurs des pierres bleues et pillards dans le chateau de Zargo. A suivre...







L'ILE DES MEOBS

Scénario pour JdR médiévaux-fantastiques. Le dernier numéro de cette série de livrets, publiés par Le Dernier Cercle, emmène, cette fois-ci, les aventuriers à bord d'un navire qui, après avoir quitté Mindalos, dans les marches du Sud, se dirige vers l'île de Bonfin (où chacun sait que l'on peut recevoir l'enseignement que l'on souhaite).
Mais ce banal voyage va très mal tourner à cause d'une terrible tempête aussi soudaine que brutale. C'est ainsi qu'au matin les aventuriers vont se retrouver échoués sur une plage inconnue. Nulle trace du navire et de son équipage. Là commence véritablement l'aventure. Quelle est cette terre? Et ce peuple, les Meobs? Et que cachent ces étranges pyramides?
Quoi qu'il en soit, les aventuriers devront trouver un moyen de regagner une terre plus hospitalière, et pour cela seul le vol d'un bateau est possible. Encore faut-il savoir le manœuvrer...
A ce scénario s'ajoute un système de navigation maritime intéressant

qui permet aux M.J de s'en servir dans d'autres scénarios apportant ainsi un plus à toutes campagnes où prendre la mer est conseillé, voire nécessaire.

En parallèle à ces livrets de scénarios, Le Dernier Cercle propose un nouveau jeu de rôle et de diplomatie se jouant par correspondance, *Avatar.* Le thème : le *space opera,* où le joueur doit accumuler des points de victoire tout en explorant l'espace habité, grâce à des portes spatio-temporelles.

Il serait trop long d'expliquer les règles et le déroulement du jeu, mais sachez que le M.J ne se trompera pas, sa mémoire est très puissante et il est doté d'un sens de l'organisation inégalable.

Pour plus de renseignements, écrivez au Dernier Cercle, 18, rue Gabriel-Péri, 38000 Grenoble.

LA COURSE A LA RÉUSSITE

(Kenner Parker)



EN BREF

• Nous avons reçu *les Baladins de la mort,* de Pierre Cléquin, huitième scénario pour *l'Ultime Épreuve* et *les Chroniques de Lynaïs* ainsi que *les Loco-Fantômes,* de Jean-Pierre Pecau, scénario pour *la Compagnie des Glaces.* Éditions Jeux Actuels, 52 F.

• On nous annonce la prochaine parution des *Sept Royaumes combattants* (sortie 15 novembre) de Jean-Pierre Pecau et Joël Goudon dans une toute nouvelle version avec la boîte, la carte et les règles complètement remaniées. A suivre...

DERNIERE MINUTE

"A l'heure où nous mettons sous presse", nous venons de recevoir *Ambition* de G. Monnet et Y. Hirschfed. Ce jeu calque ses règles sur celles des grandes entreprises.

Nous vous présenterons *Ambition* lors de notre prochain Magazin.



• Ouverture d'un nouveau relais Jeux Descartes, Le Petit Poucet, 13, rue Jean Ricard, 79000 Niort.

matériel :

• un plateau de jeu avec un parcours circulaire dont chaque case représente une semaine
• 2 dés
• 36 cartes « informations »
• un pion marqueur temps et 6 pions « anniversaire »
• 6 cartes « carrières » avec un curseur pour repérer le degré de réussite
• 64 cartes « train de vie » réparties entre habitation, voiture, loisir-confort et voyage-vacances
• 2 plateaux de rangement dont un pour le banquier
• des billets de banque

but du jeu :

réussir, c'est-à-dire atteindre le jour de paie avec au moins douze cartes « train de vie ».

le jeu :

chaque joueur va lancer les dés à tour de rôle, faire progresser le marqueur temps dans l'année, symbolisée sur le plateau, et suivre les instructions décrites dans la case ainsi rejointe. Il aura ainsi la possibilité d'acheter une ou des cartes « train de vie » en les payant soit leur prix normal, soit un prix forfaitaire (la valeur réelle n'étant connue qu'après l'achat) ou bien encore en pratiquant une sorte de quitte ou double.

Il pourra être amené à tirer une carte « informations », applicable immédiatement ou susceptible d'être conservée pour plus tard.

Un joueur peut également vendre une carte « train de vie », celle-ci sera alors mise aux enchères entre ses adversaires et rachetée par la banque, à son prix nominal, en cas de carence d'enchérisseurs.

Il existe deux types de cases particulières sur le plateau :

— la case « jour de paie », correspondant à la première semaine de septembre, qui marque le moment où chacun engrange le prix de sa réussite. Lorsque le marqueur temps s'y trouve ou la dépasse, tous les joueurs perçoivent une somme proportionnelle au nombre de cartes « train de vie » qu'ils possèdent. C'est également à ce moment que les joueurs s'estimant capables d'atteindre le prochain jour de paie avec au moins douze cartes « train de vie » doivent le déclarer. Attention car l'échec est sévèrement puni ;

— les cases déterminées par la date d'anniversaire des joueurs. Si le marqueur temps se trouve sur l'une d'entre elles, celui dont c'est l'anniversaire reçoit un cadeau de chacun de ses adversaires : une carte « train de vie » ou, à défaut, 50 000 F.

commentaires :

le hasard a une grande importance dans ce jeu. En effet, chez les joueurs peu portés sur la tactique, les achats à quitte ou double deviennent vite une habitude et peuvent permettre de gagner la partie à eux seuls. Les cartes « informations » donnent parfois un grand coup de main. Ajoutez à cela que votre date d'anniversaire peut être décisive, et vous aurez une idée de ce que peut rendre ce jeu de réalisation soignée (enfin un casier de rangement pour les pauvres banquiers !), mais trop dépendant du hasard.

Une partie de *La Course à la Réussite* constitue un agréable divertissement, sans plus.

Pour les puristes, précisons un cas que la règle ne prévoit pas expressément : les gens nés dans la première semaine de janvier (case de départ) n'ont pas le droit de réclamer d'entrée leurs cadeaux d'anniversaire.

EN BREF :

type de jeu : tactique, hasard et familial
nombre de joueurs : 2 à 6
présentation : 8/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 5/10
nous aimons : ♥


A FOND
A vous les grands espaces de l'imaginaire ! Découvrez CASUS BELLI et partez à l'assaut d'un monde fantastique, le monde vertigineux des jeux de simulation : wargames, jeux de rôle et autres jeux d'aventure. Si vous êtes néophyte, CASUS BELLI saura vous initier et si vous êtes déjà mordu, CASUS BELLI sera votre indispensable carnet de bord. Accrochez-vous et... bon voyage !
Tous les deux mois chez votre marchand de journaux.
CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
CASUS BELLI
1er magazine des jeux de simulation
SPECIAL SCENARIOS
+ 1 Aventure Solo
INITIATION : R.O.L.E. Le plus petit jeu de rôle
Et une créature par Nicolet
N° 35 PARUTION LE 17 DECEMBRE

ADRESSES

éditeurs :

ARINA : Couzon, 03160 Bourbon L'Archambault

BASS & BASS : 8, rue de l'Abbé de l'Epée, 75005 Paris

COLOREDO : ZI "La Frayère", 06150 Cannes La Bocca.

CORNEJO : BP 39, 55400 Etain.

DUJARDIN INTERNATIONAL : 11, rue Marius-Franay, 92210 St-Cloud.

EDITIONS L.D : 21, rue Santos-Dumont, 75015 Paris.

FANTASY GAMES/HEXAGONAL : 151, rue Montmartre, 75002 Paris.

FERRIOT PRODUCTIONS : 10250 Mussy/Seine.

FONDATION DES STRATEGIES : 14, clos de la Trésorerie, 27100 Le Val de Reuil.

FRANCE CARTES : 27, avenue Pierre 1er de Serbie, 75116 Paris.

FRANCKH/KOSMOS distribué par SPI-KAGER, 49, avenue du Maine, 75015 Paris.

GALLIMARD (collection Folio Junior) : 5, rue Sébastien-Bottin, 75007 Paris.

GREEN GAMES : 8, rue Sainte-Même, 28000 Chartres.

HABOURDIN INTERNATIONAL : BP 27, 17, rue du Moulin à Cailloux, 94310 Orly.

HEXALOR : rue Paul-Vautier, 55200 Lerouville.

INTERNATIONAL TEAM : 161/163, boulevard Mac Donald, 75019 Paris.

JEUX ACTUELS : BP 534, 27005 Evreux Cedex.

JEUX DESCARTES : 5, rue de La Baume, 75008 Paris.

JUMBO INTERNATIONAL : 57, avenue de St-Mandé, 75012 Paris.

KEESING : 49, rue de Lisbonne, 75008 Paris.

KENNER PARKER : Tour Essor 93, 14, rue Scandicci, 93500 Pantin.

LABRUYERE : 3, rue La Rosée, 77410 Claye-Souilly.

LAFFONT : 6, place St-Sulpice, 75006 Paris.

LES ELFES : ZI La Neuville-Les-Corbie, 80800 Corbie.

LUDODELIRE : 27, rue du Chemin Vert, 75011 Paris.

LUDONIRIQUE : Nineyrolles, 24210 Thenon.

MANGO GAMES STORMING, BP 88, 78102 St-Germain-en-Laye.

MAZAS EDITIONS : 6, cité de Pantegnies, 59138 Pont/Sambre

M.B : BP 13, 73370 Le Bourget du Lac.

NATHAN : 1, rue Danton, 75006 Paris.

N.E.F : 78, rue de Bagnolet, 75020 Paris.

NOVOLUD : 26, rue des Rosiers, BP 7, 25220 Roche Lez Beaupré.

PIXI : 95, rue de Seine, 75006 Paris.

RAVENSBURGER : 27, rue de Paris, 68220 Attenschwiller.

REXTON : 32, rue Brancion, 75015 Paris.

SCHMIDT FRANCE : 5/7, rue Chauvart, ZI, 95500 Gonesse.

SOLAR : 8, rue Garancière, 75006 Paris.

SOMARG : 63, rue Jean-Cristofol, 13003 Marseille.

SWAM : 8 bis, cité Trévise, 75009 Paris.

TRANSECOM : 103/105, rue Charles-Michels, 93200 ZAC de St-Denis.

VOLUMETRIX : 65/67, cours de la Liberté, 69003 Lyon.

boutiques :

JEUX DESCARTES : 15, rue Montalivet, 75008 Paris.
40, rue des Ecoles, 75005 Paris.

LE BAGUENAUDIER : 23, rue St-Sulpice, 75006 Paris.

LE DAMIER DE L'OPERA : 7, rue Lafayette, 75009 Paris.

LIBRAIRIE St-GERMAIN : 140, boulevard St-Germain, 75006 Paris.

L'IMPENSE RADICAL : 1, rue de Medicis, 75006 Paris.

L'ŒUF CUBE : 24, rue Linné, 75005 Paris.

PASS'TEMPS : 24, rue Monge, 75006 Paris.

Vous avez relevé une erreur ou une omission (malgré tout le soin...), vous n'êtes pas d'accord avec un commentaire ou toute autre indication... Bref, vous avez des remarques à nous faire au sujet de ce guide.

N'hésitez pas, écrivez-nous (mais, pitié, ne téléphonez surtout pas !) à :
Jeux & Stratégie
Guide des jeux
5, rue de La Baume
75415 Paris Cedex 08

N.B. : Il se peut que certains des jeux présentés ici ne soient plus diffusés par l'éditeur. En revanche, on peut encore les trouver dans de nombreux magasins, ce qui explique leur présence dans ce guide.

Vous pouvez également consulter ce guide sur Minitel. Faites le 36 15, tapez JESSIE, puis GJ.
C'est bien plus pratique puisque vous avez droit à une recherche "multicritère". Vous pouvez bien sûr lire la "fiche" d'un jeu, mais également rechercher, par exemple, les jeux de simulation pour deux joueurs à partir de douze ans et de complexité moyenne.

SUR MINITEL
36-15
J E S S I E ENVOI
G J ENVOI

GUIDE DES JEUX

TOUS LES JEUX 86-87

Voici venir la fin de l'année. Le Père Noël se réveille avec angoisse !
Quel jeu choisir pour la petite sœur de huit ans, le neveu de quinze ans fana de S.F, la maman amatrice de jeux de lettres... On lui a bien cité le nom de quelques jeux, mais il aimerait bien en savoir plus avant de les mettre dans sa hotte.
Heureusement nous sommes là! Nous lui avons préparé le guide complet de tous les jeux disponibles cet hiver. Ah... merci *J&S !*

MODE D'EMPLOI

• Ce guide est conçu pour être séparé de la revue. Découpez, puis pliez les pages suivant les pointillés. Rassemblez-les suivant les numéros. Vous aurez ainsi un vrai livret qui ne devrait pas vous quitter pendant que vous errerez dans les magasins. Vous y trouverez alors tous les jeux par ordre alphabétique. Evidemment, les paresseux ou les maniaques qui ne veulent pas découper leur revue préférée n'auront pas ce privilège et devront suivre les numéros des pages.

• Pour chacun des jeux présentés, vous trouverez :
- la photo de sa boîte et son nom
- le nom de l'éditeur (dont vous trouverez l'adresse en dernière page du guide... ou ci-contre si vous ne le découpez pas). Pour les jeux traditionnels nous avons mentionné le nom de l'éditeur du modèle présenté (précédé du signe +) ou de la boutique où nous l'avons trouvé,
- le "prix moyen à titre indicatif",
- le type de jeu,
- le nombre de joueurs,
- la complexité notée de ■ à ■■■■
- la durée moyenne d'une partie :
● moins d'un quart d'heure
●● de un à trois quarts d'heure
●●● de trois quarts d'heure à deux heures
●●●● plus de deux heures
- l'âge moyen auquel on peut commencer "vraiment" à jouer :
▲ moins de 9 ans
▲▲ de 9 à 12 ans
▲▲▲ de 12 à 14 ans
▲▲▲▲ Plus de 14 ans
- notre commentaire suivi (le cas échéant) du numéro de J&S dans lequel a paru une critique complète
- notre "cote d'amour" de ♥ (barré) (beurk) à ♥♥♥♥ (un "must").



ALESIA
Jeux Descartes, 240 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : le siège d'Alésia par les troupes de César en 52 avant J-C. Fascicule de règles très détaillé, conçu pour les débutants. (J&S n° 35).
Nous aimons : ♥♥

AMIRAUTE
Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : la plus précise et la plus réaliste des "batailles navales" de la Seconde Guerre mondiale. Se joue sur la table (ou la moquette!) Du débutant motivé à l'amateur chevronné. (J&S n° 22).
Nous aimons : ♥♥♥



ANTI-MONOPOLY II
Ferriot, 130 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : énième version du Monopoly qui ne brille certes pas par la nouveauté de son thème. (J&S n° 38)
Nous aimons : ♥



AN MIL (L')
Jeux Actuels, 225 F
Stratégie et diplomatie
Joueurs : de 4 à 7
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : pour accroître son territoire dans cette France en formation (987 à 1033), tous les moyens sont bons : alliances, mariages, combats et... trahisons! Très beau jeu d'alliance, proche de son ancêtre, Diplomacy. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥♥♥



APPEL DE CTHULHU (L')
Jeux Descartes, 199 F
Jeu de rôle
Joueurs : de 4 à 8 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : le fantastique, la magie, l'horreur, le mystère sont les principales épices de ce jeu de rôle branché sur les années 20 et l'œuvre de Lovecraft. Très bon jeu de rôle. (J&S n° 30)
Nous aimons : ♥♥♥

ARCHE DE NOE (L')
Nathan, 120 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲
Commentaire : sauverez-vous les animaux du déluge ? Ça ne dépendra que de votre chance!
Nous aimons : ~~♥~~



ARLEQUIN
Mango Games Storming, 250 F
Stratégie, tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : un des rares jeux qui utilise la combinaison des couleurs par "absorption". Un pion jaune sur une case rouge devient orange! La couleur résultante détermine la valeur de la pièce. Proche des échecs. (J&S N° 37)
Nous aimons : ♥



ASCENSION
Ludonirique, 175 F
Construction, stratégie/tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : Pion d'Or J&S 1982. Le jeu consiste à conduire son pion au sommet d'une pyramide et à le faire redescendre. Seulement voilà, la pyramide est à construire! Intéressant... et amusant! (J&S n° 25)
Nous aimons : ♥♥♥




ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE
Nathan, 100 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Duré : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : par terre ou par mer, les joueurs, de fiers Gaulois, parcourent l'Empire romain en quête des ingrédients de la potion magique. Un jeu de parcours non dénué d'originalité.
Nous aimons : ♥♥

Commentaire : cette excellente simulation de combat aérien de la Première Guerre mondiale, très accessible, se transforme en jeu de rôle, au plus haut niveau. Le principe est simple: chaque joueur annonce un mouvement et se reporte à la page montrant la nouvelle position relative de l'adversaire. Remarquable. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♥♥♥♥




VOYAGE EN FRANCE
Ravensbürger, 153 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : sous une belle initiation à la géographie pour les jeunes, les matheux reconnaîtront le célèbre" problème du représentant de commerce". Dans la même série, "Voyage en Europe" et "Autour du monde".
Nous aimons : ♥♥

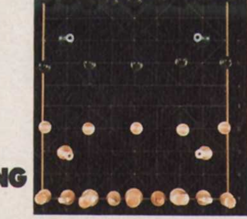


WAGRAM 1809
Mazas Editions, 159 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : la célèbre bataille franco-autrichienne. Deux niveaux de jeu, débutants et initiés. (J&S n° 38)
Nous aimons : ♥

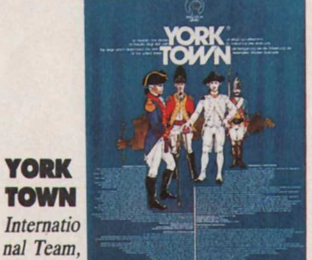
WATERLOO
International Team, 180 F
Wargame
Joueurs : 2 ou 3
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲



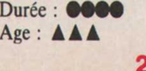
Commentaire : la célèbre bataille du 18 juin 1815 qui mit un terme à l'Empire. Règles classiques de wargame. Pour joueurs avertis
Nous aimons : ♥



XIANG QI
(+) modèle présenté, 450 F (plateau et pièces), L'Impensé Radical
Damier, stratégie et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : ces échecs sont beaucoup plus proches de "nos échecs" que les échecs japonais. Classiquement joués avec des pions marqués d'idéogrammes. On préfèrera la version présentée avec ses pièces "occidentales". Un "grand" jeu. (J&S n° 3)
Nous aimons : ♥♥♥♥



YORK TOWN
International Team, 160 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲



Commentaire : le siège de York Town par les forces franco-américaines en 1871. Règles classiques de wargame. Pour ceux que le thème intéresse.
Nous aimons : ♥♥

YOM KIPPOUR
International Team, 220 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : simulation du conflit israélo-arabe d'octobre 1973 sur une carte du canal de Suez. Un double système de règles (simples et complexes) le rend accessible aux joueurs de tous niveaux, mais motivés. (J&S n° 29)
Nous aimons : ♥♥

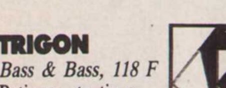
ZARGO'S LORDS
International Team, 190 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : sur un continent mythique s'affrontent des seigneurs de la guerre usant des ressources de la magie. Wargame original proche de l'univers médiéval fantastique de Donjons & Dragons. (J&S n° 21)
Nous aimons : ♥♥



TOUCHÉ-COULÉ
MB, 135 F
Déduction, électronique
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : une bataille navale tout à fait classique. L'électronique n'apporte pas grand-chose. (J&S n° 7)
Nous aimons : ♥



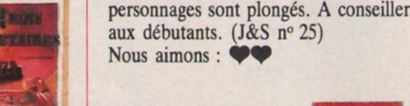
TRIANGLES
Dujardin, 75 F
Psychologie et stratégie
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : chaque joueur a pour objectif de former des territoires à base de triangles. La propriété d'une case est acquise aux enchères ! Amusant et très astucieux, ce petit jeu simple mérite de faire partie de votre ludothèque. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥♥♥

TRIGON


Bass & Bass, 118 F
Patience, tactique
Joueur : 1
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : neuf triangles de bois, présentant entre eux des rapports mathématiques précis, servent de matériel à plusieurs variantes de classiques, du puzzle aux dominos. Très belle présentation.
Nous aimons : ♥♥



TRIVIAL PURSUIT
(Remue-Méninges)
Kenner Parker, 390 F
Société, connaissances
Joueurs : de 2 à... 36
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : chaque joueur tente de faire avancer son pion au plus vite. Pour cela, il faut répondre à l'une des 6 000 questions que compte le jeu. En cas de bonne réponse, on rejoue. Le jeu est drôle mais les questions parfois ridicules. (J&S n° 28 et n° 41)
Nous aimons : ♥

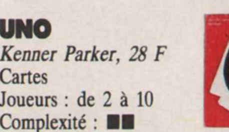


TROIS MOUSQUETAIRES (LES)
Fantasy games Unl/Hexagonal, 160 F
Jeu de rôle
Joueurs : 3 et plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : cavalcades, combats, pouvoir, richesses sont au rendez-vous de ce jeu de rôle de cape et d'épée, où le joueur doit élever son personnage dans l'échelle sociale. Pour amateurs confirmés de jeux de rôle. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥♥♥

TUNNELS & TROLLS
Jeux Actuels, 145 F
Jeu de rôle
Joueurs : 1, 5 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲

Commentaire : jeu de rôle à thème médiéval fantastique, monstres, souterrains et trésors abondent. Donjons & Dragons en plus drôle. Pour débutants. (J&S n° 27)
Nous aimons : ♥♥

ULTIME EPREUVE (L')
Jeux Actuels, 185 F
Jeu de rôle
Joueurs : 4 ou plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : jeu de rôle à thème médiéval-fantastique qui parvient à concilier l'accessibilité (34 pages de règles) et la cohérence du monde où les personnages sont plongés. A conseiller aux débutants. (J&S n° 25)
Nous aimons : ♥♥

UNO


Kenner Parker, 28 F
Cartes
Joueurs : de 2 à 10
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : des cartes à jouer spéciales pour un jeu bien connu, le "8 américain", où chaque joueur tente de se défausser le premier de toutes ses cartes. Un bon jeu... à pratiquer avec des cartes ordinaires ! (J&S n° 14)
Nous aimons : ♥



VOUS ETES L'AS DES AS
Gallimard, 85 F
Simulation de combat aérien
Joueurs : 2 (ou plus, en utilisant les règles "avancées")
Complexité : ■■ (au niveau débutant)
Durée : ●●
Age : ▲▲▲



ASTRALEMENT VOTRE
Dujardin, 120 F
Damier
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un jeu de damier au mécanisme astucieux. Les pions doivent atteindre certaines cases en se sautant, se neutralisant, s'esquivant selon, hélas, leurs rapports astrologiques. Un jeu intéressant totalement desservi, à notre goût, par son thème (astral!) et sa présentation.
Nous aimons : ♥



ATTILA
International Team, 150 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : combats entre les différentes hordes barbares et les troupes romaines. Sans plus de précisions historiques. Règles classiques pour joueur habitué.
Nous aimons : ♥



AUSTERLITZ
International Team, 220 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 3
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : la plus célèbre des victoires de Napoléon pose un délicat problème stratégique : comment vaincre les nombreuses troupes adverses et situées, de surcroît, sur un plateau! Pour les fans de l'Empereur.
Nous aimons : ♥♥

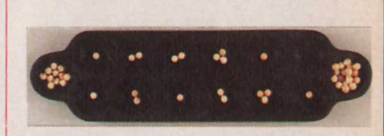


AUTOROUTE (L')
Dujardin, 120 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : arriver le premier au mariage avec une famille complète, un cadeau et 100 000 F. Jeu de parcours avec gestion de véhicules et embûches. Pas follement original, mais bien conçu.
Nous aimons : ♥

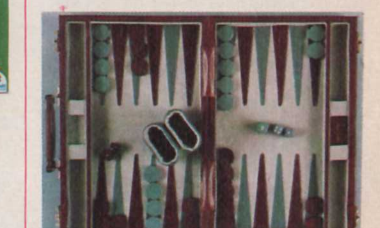
AVE TENEBRAE


Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲

Commentaire : affrontement des forces du Bien et du Mal (360 pions). Un wargame de mécanisme classique, mais qui s'adresse avant tout aux fana de l'univers de Donjons & Dragons. (J&S n° 18)
Nous aimons : ♥♥



AWELE
(+) *L'Impensé Radical, 250 F*
Stratégie, tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : "le" grand jeu africain, à la règle extrêmement simple, mais aux développements très complexes. Encore trop peu connu. (J&S n° 7)
Nous aimons : ♥♥♥



BACKGAMMON
(+) *Modèle présenté, 530 F chez Le Baguenaudier*
Parcours, tactique, stratégie, hasard
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : on lance les dés et on avance ses pions. Jeu de l'oie? Si l'on veut! Mais on peut s'appuyer sur le calcul des probabilités pour choisir sa stratégie. Ne prend sa vraie dimension que si l'on parie de l'argent. Avec le poker, le plus intéressant des jeux pour "flambeurs". (J&S n° 8 et suivants)
Nous aimons : ♥♥♥♥



BASTON
Jeux Actuels, 195 F
Simulation
Joueurs : de 2 à 5
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : chaque joueur est responsable d'une bande de "loulous" prêts à en découdre avec des bandes rivales... Chaque personnage a des caractéristiques physiques et des armes bien à lui. Presque un jeu de rôle sur plateau. (J&S n° 35)
Nous aimons : ♥♥♥





BATAILLE DE FLEURUS
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : la bataille du 8 messidor de l'an II. Les monarchistes coalisés s'opposent à la toute jeune république. Très accessible
Nous aimons : ♥♥

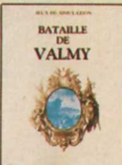






BATAILLE DE LA MARNE
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : sur la carte de la zone située entre Paris et Verdun, les joueurs simulent la bataille qui s'engagea le 6 septembre 1914. Trois pages de règles. Grande précision historique. Pour tous wargamers.
Nous aimons : ♥♥♥

BATAILLE DE VALMY



Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : une bonne simulation de la bataille livrée par les troupes républicaines contre les Prussiens. Accessible aux débutants. (J&S n° 13)
Nous aimons : ♥♥



BIBIFOC
International Team, 60 F
Société
Joueurs : 2 ou plus selon jeu
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : mettant en scène le héros de la télé et, sous une présentation très réussie, une série de jeux pour les plus petits : dames, loto, sept familles... Rien de bien original, sauf l'excellent Bibifoc et les Ours. (J&S n° 32)
Nous aimons : ♥ (♥♥♥, pour Bibifoc et les Ours)



BITUME
Croc, 90 F
Jeu de rôle
Joueurs : 3 et plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : jeu de rôle, aux règles facilement assimilables par les débutants, dans un univers proche de celui de Mad Max.
Nous aimons : ♥

BIZZ BLUFF
Kenner Parker, 65 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : s'enrichir en "bluffant" ses adversaires. Au Monopoly, dont il reprend le principe, il apporte une dimension humoristique. (J&S n° 15)
Nous aimons : ♥♥



BLANCHE NEIGE ET LES SEPT NAINS
Nathan, 70 F
Société
Joueurs : de 2 à 7
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : le plus chanceux des sept nains pourra offrir un bouquet de fleurs à Blanche Neige. "Gentillet"... Pour les plus jeunes.
Nous aimons : ♥



BODY BOGGLE
Kenner Parker, 65 F
"Corporel", lettres
Joueurs : par équipes de 2 ou 3
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un Boggle avec terrain de jeu "grandeur nature". Pour former les mots, il faut en relier les lettres avec les mains et les pieds. Amusant une ou deux fois. Pour les souples. (J&S n° 31)
Nous aimons : ♥



SUPERMARINA
International Team, 390 F
Wargame
Joueurs : 1, 2, 3 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : une simulation très poussée des combats aéro-navals de 1940 entre Anglais et Italiens, sur une très grande carte de la Méditerranée (142x66), pour amateurs avertis. (J&S n° 26)
Nous aimons : ♥♥



TALISMAN
Gallimard, Games Workshop, 158 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : un matériel magnifiquement illustré par un jeu qui a su parfaitement combiner les principes des jeux de rôle et des jeux de parcours. Votre personnage doit atteindre la "couronne du commandement", au terme d'un parcours jalonné de monstres et de magiciens. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♥♥

TANGRAM



Ravensbürger, 80 F
Construction
Joueurs : 1
Complexité : ■
Durée : indéfinie
Age : ▲
Commentaire : reconstituer des silhouettes à l'aide de sept figurines géométriques. On peut y affiner son sens des proportions et de l'esthétique. Un précieux compagnon. (J&S n° 6)
Nous aimons : ♥♥♥♥



TAROT
(+) France Cartes, 27 à 40 F
Cartes
Joueurs : 4 (3 ou 5)
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un succès toujours croissant depuis une vingtaine d'années. Et ce n'est certainement pas fini. Un jeu superbe, amusant pour les "tapeurs de carton", passionnant pour ceux qui aiment réfléchir. Un grand classique: voir... tous les J&S! (J&S n° 26 initiation)
Nous aimons : ♥♥♥♥



TELE FOOT
International Team, 120 F
Simulation sportive
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : simple et rapide mais peu réaliste. Paradoxalement un bon jeu... qui décevra les vrais amateurs de football !
Nous aimons : ♥

THALASSA
International Team, 140 F
Simulation, tactique et hasard
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : simulation de course en mer. Les joueurs choisissent leur allure en fonction de la force et de l'orientation du vent. Agréable mais réalisme discutable. (J&S n° 26)
Nous aimons : ♥

TOP 15
MB, 41 F
Mémoire
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire : chaque joueur peut retourner un pion caché adverse. Celui qui les prend tous, dans l'ordre croissant, de 1 à 15, gagne. Un bon petit jeu de voyage, sans plus. (J&S n° 28)
Nous aimons : ♥

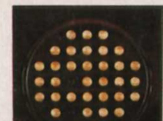


TOP SECRET
Jumbo, 140 F
Voir notre sélection Magazin.

SHOGI
(+) *L'Impensé Radical, 200 F*
Echiquier, stratégie
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : avec leurs puissantes fédérations, leurs tournois et leurs joueurs professionnels, les échecs japonnais sont peut être encore plus pratiqués dans leur pays que le go. Très différents des échecs "occidentaux", un jeu original à découvrir. (J&S n° 10)
Nous aimons : ♥♥♥♥



SOLFERINO
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : la célèbre bataille de Napoléon III, le 24 juin 1859. Une bonne simulation pour amateurs avertis.
Nous aimons : ♥♥

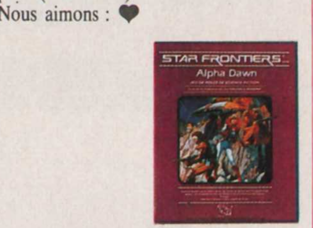


SOLITAIRE
(+) Modèle présenté : 204 F chez Jeux Descartes
Casse-tête
Joueur : 1
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲▲

Commentaire : difficile d'en faire son jeu préféré. Mais qui résiste à une petite partie de temps en temps? Un classique au succès constant depuis des siècles. (J&S n° 12)
Nous aimons : ♥♥



SPACEGO
Jumbo, 140 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : s'enrichir sur le marché de l'exploitation de l'espace. Un jeu de l'oie enrichi d'un peu de tactique. Trop peu! (J&S n° 37)
Nous aimons : ♥



STAR FRONTIERS
Transecom, 210 F
Jeu de rôle
Joueurs : 3 ou plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : plus souple et plus réaliste que D&D, pour les débutants qui préfèrent la SF au médiéval-fantastique. (J&S n° 36)
Nous aimons : ♥♥

STRATEGO
Jumbo, 140 F
Damier, stratégie et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : chaque joueur place ses pions. Lui seul connaît la valeur de chacun. But du combat: s'approprier le



pion-drapeau de l'adversaire. Déduction et bluff sur un jeu de damier d'apparence classique. A (re)découvrir. (J&S n° 37)
Nous aimons : ♥♥



SUPER GANG
Ludodélire, 298 F
Société
Joueurs : 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲
Commentaire : un jeu de société vraiment complet: tactique, diplomatie, choix économique et même adresse sont mis en oeuvre. Une belle réussite sur le thème, à la mode, de la guerre des gangs. (J&S n° 32)
Nous aimons : ♥♥♥



SUPER LOTO
Coloredo, 82 F
Hasard
Joueurs : de 2 à 7
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : Super Loto, Super Cagnotte et Poker Loto sont les trois variantes d'un jeu calqué sur le célèbre Loto national. Du hasard, toujours du hasard, rien que du hasard. (J&S n° 34)
Nous aimons : ♥



BOGGLE
Kenner Parker, 70 F
Lettres
Joueurs : de 1 à 8
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire : dans une matrice 4x4, seize dés-lettres. On agite le tout. A partir du "tirage", on tente de composer le plus grand nombre de mots avec des lettres adjacentes. Astucieux et original. (J&S n° 1)
Nous aimons : ♥♥

BONAPARTE
International Team, 220 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : permet de simuler toutes les campagnes de Napoléon depuis 1806, sur une grande carte de l'Europe. Facteurs économiques et climatiques importants. Débutants s'abstenir. (J&S n° 16)
Nous aimons : ♥♥

BONNE PAYE (LA)
Kenner Parker, 135 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : dans l'attente de son salaire, le joueur doit faire preuve d'efficacité dans la gestion de son budget. Un jeu de parcours sur trame de vie quotidienne. Classique... trop!
Nous aimons : ~~♥~~



BONNE PECHE (LA)
Dujardin, 120 F
Hasard et... pédagogie
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : chaque joueur tente de pêcher le plus possible de poissons sans dépasser les quotas et de les vendre au meilleur prix, à la criée, une fois rentré au port. Un jeu de société agréable mais trop dominé par le hasard à notre goût. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥



BORODINO
Les Elfes, 225 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲

Commentaire : classicisme et recherche d'un réalisme accru font de ce wargame un excellent jeu pour amateurs non débutants, intéressés par la découverte de nouvelles procédures. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♥♥

CAMPUS
Kenner Parker, 99 F
Tactique et hasard
Joueurs : en solitaire ou à 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : le jeu consiste à retourner tous les jetons d'une plaquette en un minimum de coups. Chaque lancer de dés permet de retourner les jetons dont le total lui est égal. Un jeu sympathique, proche d'une réussite. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥♥

CANON NOIR
Kenner Parker, 135 F
Société, adresse
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : combats au temps de la flibuste. Il faut tirer avec un canon miniature pour résoudre les combats! Amusant pour les plus jeunes.
Nous aimons : ♥



CARRIERES
Kenner Parker, 115 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : les dés vous promènent de case en case sur le chemin de la réussite. Le vainqueur est celui qui accumule 60 points de "célébrité", "argent" et "bonheur". Ce qui nécessite un peu de tactique et... beaucoup de chance.
Nous aimons : ♥



CARTES
(+) *Modèles présentés de 9 à 19 F, France Cartes*
Cartes !
Joueurs : de 1 à plusieurs
Complexité : ■ à ■■■■
Durée : ● à ●●●●
Age : ▲ à ▲▲▲▲
Commentaire : bien sûr, il y a les 52 cartes du bridge ou les 32 de la belote, mais n'oubliez pas les jeux plus "exotiques" : Aluette, Skat, Scopa, Tuti Boig... dont les règles ont évidemment paru dans J&S! (n[os] 4, 9, 19,34)
Nous aimons : ♥♥♥♥



CHASSE AU VAMPIRE
Kenner Parker, 60 F
Société
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : vampires ou voyageurs, les joueurs luttent pour survivre, le jour comme la nuit. Le tirage aléatoire des cartes interdit toute stratégie. Mais le suspense est là. (J&S n° 17).
Nous aimons : ♥

CHATS CHAHUTENT (LES)
Habourdin, 154 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲
Commentaire : les pions-chats tentent d'atteindre leurs objectifs sur un damier-appartement. Plein de rebondissements... dus au hasard. Pour les plus jeunes.
Nous aimons : ♥

CLAIM
Jumbo, 140 F
Stratégie, tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : conquérir des territoires sur un terrain modulaire toujours renouvelé. Un jeu de pions simple, mais riche. Un "pré-wargame" très intéressant. (J&S n° 30)
Nous aimons : ♥♥♥



CLUEDO
Kenner Parker, 140 F
Société, déduction
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : découvrir l'assassin, l'arme et le lieu du crime, tel est l'objectif de chaque joueur. Grâce à un échange de cartes. Excellent jeu de déduction. (J&S n° 7)
Nous aimons : ♥♥♥



CODE 777
Jumbo, 84 F
Voir notre sélection Magazin.



CONVERSION
Mazas Editions, 135 F
Tactique, stratégie
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : damier, pièces noires et blanches, le parallèle avec les échecs est immédiat. Cependant la forme du plateau, le nombre et le déplacement des pièces en font un jeu à part. (J&S n° 38)
Nous aimons : ♥

Commentaire : six scénarios pour un jeu de rôle et de stratégie dans le Japon du XVIII[e] siècle. Un excellent jeu favorisant le développement du sens tactique des joueurs.
Nous aimons : ♥♥♥

SATANIX
Habourdin, 105 F
Lettres
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : seize anneaux à dix faces porteurs de lettres pivotent autour de leur axe. Un joueur forme un mot et marque des points. Son adversaire modifie une lettre ou rallonge le mot. Un matériel original. (J&S n° 22)
Nous aimons : ♥♥



SCOOP
Nathan, 239 F
Société, connaissances
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : devenez rédacteur en chef d'un titre connu! Comment? En faisant preuve de votre culture. Un jeu de questions-réponses inaccessible aux plus jeunes. (J&S n° 36)
Nous aimons : ♥



SCORPION
Habourdin, 169 F
Parcours, hasard et tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : jeu de parcours fortement inspiré du trictrac ou du jacquet. Pas très original. (J&S n° 28)
Nous aimons : ♥



SCOTLAND YARD
Ravensbürger, 168 F
Société, stratégie et tactique
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : sur un plan de Londres, marqué des lignes de métro, autobus et taxis, des détectives concurrents tentent de cerner un fugitif. Excellent jeu de déduction et de coopération. (J&S n° 21 et page 76)
Nous aimons : ♥♥♥♥



SCRABBLE
Habourdin, 140 F selon modèle
Lettres
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : Le "grand classique" des jeux de lettres. La quasi-perfection, dans son genre, pour la règle "jeu amical". La formule actuelle de compétition, en duplicate, sans dimension stratégique ni même tactique, risque en revanche de s'épuiser.
Nous aimons : ♥♥♥♥



SCRABBLE REBUS
Habourdin, 130 F
Rébus
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : des jetons avec une image (104 au total) permettent aux joueurs de réaliser des phrases qu'ils placent sur une grille: "des rébus-croisés". Très drôle, du moins quelque temps.
Nous aimons : ♥♥



SCRUPULES
MB, 200 F
Psychologie
Joueurs : de 3 à 10
Complexité : ■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : "jeu de la vérité" où chaque joueur a pour but de se débarasser le premier des cartes qu'il détient. A chaque question posée par un adversaire, le joueur doit répondre oui, non ou... "ça dépend". Aucun intérêt pour un "vrai" joueur. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥



SHERLOCK HOLMES
Jeux Descartes, 235 F
Déduction
Joueurs : 1 ou plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : entre livre-jeu et jeu de rôle, une très bonne reconstitution de l'atmosphère des romans de Conan Doyle. Dix énigmes à résoudre, seul ou en compétition avec d'autres joueurs, dans cette première livraison. Livrets d'enquêtes supplémentaires. Superbe mais loin d'être... élémentaire ! (J&S n° 25 et n° 36)
Nous aimons : ♥♥♥



RICHESSES DE FRANCE
Nathan, 200 F
Parcours et hasard
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●●●
Age : ▲
Commentaire : jeu de société classique, sur le thème de réalisation d'un parcours entre les différentes villes de France, à pied, à bicyclette ou en voiture. Simple, mais jeu original ; un peu trop marqué par le hasard. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥



RICHESSES DU MONDE
Nathan, 200 F
Société, économie
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : constituer des monopoles internationaux sur le marché des matières premières. Encore une variante du célèbre Monopoly. Mais l'une des meilleures.
Nous aimons : ♥♥



RISK
Kenner Parker, 135 F
Stratégie et tactique
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲

Commentaire : à la conquête du monde. Un bon classique qui ne prend pas une ride. Une bonne introduction aux jeux de simulation plus complexes: wargames, Diplomacy...(J&S n° 40)
Nous aimons : ♥♥♥



ROMMEL
International Team, 220 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : bataille du désert orchestrée par Rommel pour faire front au débarquement des Alliés en Tunisie à partir du 14 janvier 1943. Règles classiques de wargame. Pour joueurs avertis. (J&S n° 19)
Nous aimons : ♥



RUMMY
Ravensbürger, 120 F
Cartes
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : des plaques de plastique remplacent les cartes pour jouer au rami. Il parait que le succès fut énorme aux Etats-Unis. On peut se demander pourquoi...
Nous aimons : ~~♥~~




SAGA GALACTIQUE
Hexalor, 115 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : guerre galactique pour la possession d'étoiles énergétiques. Trois scénarios pour une dizaine de jeux différents sur le même plateau de jeu. Un jeu "sobre" à notre goût. (J&S n° 15)
Nous aimons : ♥



SAMARCANDA
International Team, 130 F
société
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : marchands de Venise, les joueurs tentent, au cours de leurs voyages, d'acquérir au meilleur prix épices, soie et ivoire. Pour les revendre à leur retour. Dans une belle présentation. Une idée qui aurait pu être mieux exploitée.
Nous aimons : ♥



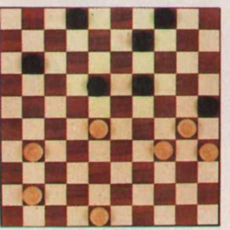

SAMOURAI
Rexton, 190 F
Wargame, tactique
Joueurs : 2 (ou 2 équipes)
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲




COURSE A LA REUSSITE (LA)
Kenner Parker, 140 F
Voir notre sélection Magazin.



CROSS CARTES
Volumétrix, 100 F
Parcours et cartes
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●●●
Age : ▲
Commentaire : un parcours de cross-country où tactique et hasard cohabitent. Un jeu simple et sympathique, pour jeunes. (J&S n° 33)
Nous aimons : ♥♥



DAMES
Modèle présenté : 250 F environ
Damier (!), stratégie et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : traditionnellement considéré comme un jeu de réflexion enfantin. C'est vrai, parce qu'il est accessible aux plus jeunes. C'est faux, parce qu'il s'agit d'un jeu d'une richesse inépuisable.
Nous aimons : ♥♥♥♥



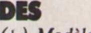
DECIMOT
MB, 27,50 F
Lettres
Joueurs : 2 ou plus
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : neuf dés marqués de lettres dans un boîtier en plastique. Chaque joueur tente de composer dix mots de quatre lettres. Pour les vacances! (J&S n° 28)
Nous aimons : ♥



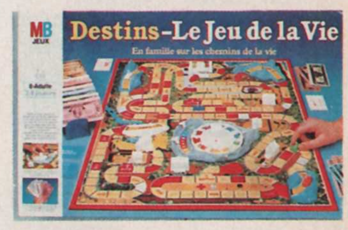
DEFI DE MUSCLOR
Nathan, 100 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : forces du Bien (musclées) contre puissances des Ténèbres. Sur un jeu de l'oie, une (très) mauvaise caricature de jeu de rôle. Avec les personnages du dessin animé.
Nous aimons : ♥



DEMI-MOT
Waddington/Habourdin, 32 F
Lettres, cartes
Joueurs : de 1 à 6
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : chaque bord de chaque carte porte une syllabe. Les joueurs forment par juxtaposition des mots de quatre lettres. Ce qui est tout de même limité! Dommage, l'idée était bonne. (J&S n° 16)
Nous aimons : ♥



DES
(+) Modèle présenté : 2 F chez Jeux Descartes
Hasard
Joueurs : 2 ou plus
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire : la passion pour les dés n'a pas quitté les joueurs depuis... les Romains. Un matériel simple, pas cher, pour des centaines de jeux! (J&S n° 9)
Nous aimons : ♥♥



DESTINS
MB, 163 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲
Commentaire : être le plus riche, parvenu à l'âge de la retraite. Sur un thème guère enthousiasmant, un jeu de parcours des plus conventionnels.
Nous aimons : ♥



2e D.B NORMANDIE
Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs : 3
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : les combats de blindés peu après le Débarquement. Plus que leur puissance, c'est la mobilité des forces en présence qui décide. (J&S n° 24)
Nous aimons : ♥♥

2e D.B PARIS



Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : la libération de Paris. Pour joueurs ayant déjà pratiqué les wargames. Très grand réalisme historique; règle abondamment illustrée. (J&S n° 28)
Nous aimons : ♥♥



DES CRUS ET DES VINS

Mazas Editions, 169 F
Société
Joueurs : 3 au moins
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : parcourir le pays et commander les meilleurs crus. Un peu trop de hasard : le joueur qui n'a que de bons jets de dés passera à travers toutes les embûches et gagnera sans être inquiété. (J&S n° 38)
Nous aimons : ♥



DIEN BIEN PHU

Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : combats de 1954 autour de la célèbre "cuvette" de Dien Bien Phu où les forces françaises furent encerclées. Pour wargamers, amateurs de guerre de position...
Nous aimons : ♥



DIPLOMACY

Kenner Parker, 165 F
Stratégie, alliance
Joueurs : de 2 à 7
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un jeu qui porte bien son nom. La conquête militaire de l'Europe du début de ce siècle s'obtient sur le terrain de la négociation diplomatique. Pratiqué en club, par correspondance... c'est le mètre-étalon des jeux d'alliance. Déconseillé à moins de six joueurs. (J&S n° 8)
Nous aimons : ♥♥♥♥



DIX DE CHUTTE

MB, 144 F
Tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : faire descendre ses dix jetons le long d'un panneau en faisant tourner les roues d'un engrenage. Seule la déduction permet de découvrir la position de l'adversaire. Un "bon petit jeu" accessible aux plus jeunes.
Nous aimons : ♥♥



DJAMBI

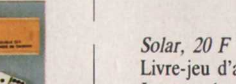
L'Impensé Radical, 200 F
Damier
Joueurs : 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : échecs de Machiavel : combats et alliances sur un damier. Des mécanismes intéressants et originaux pour une règle d'une complexité décourageante. Pour ceux qui trouvent les échecs beaucoup trop simples...
Nous aimons : ♥♥



DONJONS & DRAGONS

Transécom, 170 F
Jeu de rôle
Joueurs : 4 à 12
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : la plus grande invention dans le jeu depuis le Monopoly. Chaque joueur incarne un personnage et joue son rôle dans l'aventure animée par un meneur de jeu-scénariste. Pour découvrir l'univers des jeux de rôle. (J&S nos 4-18)
Nous aimons : ♥♥♥♥





DOMINOS

(+) Modèle présenté, 75 F à L' OEuf Cube
Dominos !
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲



PYLOS

Les Elfes, 180 F
Tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : posséder au moins 11 pions en fin de partie est le but de ce petit jeu tactique fertile en possibilités, dont les règles ne sont pas d'une extrême clarté, mais qui retiendra l'attention des joueurs. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♥♥




4 ETOILES

Habourdin, 184 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : jeu économique, où le joueur tente de monter une chaîne d'hôtels, de compagnies aériennes... Simple mais astucieux. (J&S n° 27)
Nous aimons : ♥♥

QUETES DE D&D (LES)





Solar, 20 F
Livre-jeu d'aventure
Joueur : 1
Complexité : ■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : le lecteur mène sa lecture à sa guise en optant pour une action de son choix à la fin de chaque paragraphe. Beaucoup de texte d'ambiance. (J&S n° 34)
Nous aimons : ♥♥



RAIL

Ludonirique, 135 F
Tactique, construction
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : jeu de société sans intervention du hasard; les joueurs doivent construire trois réseaux ferroviaires, grâce à des pions-éléments. Simple et drôle. (J&S n° 33)
Nous aimons : ♥♥♥



RALLY

International Team, 140 F
Parcours, tactique
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : les joueurs construisent leur parcours avant de disputer un rallye automobile. Chacun choisit sa vitesse donc les risques qu'il prend. Intéressant. (J&S n° 11)
Nous aimons : ♥♥

RENDEZ-VOUS RUE DE LA PAIX

Kenner Parker, 130 F
Société, tactique et hasard
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : la référence au Monopoly n'est qu'un clin d'œil, et la plupart des règles de ce jeu d'acquisition de terrains et de construction sont aussi amusantes qu'originales. Une réelle réussite dans le jeu de société. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♥♥

RENJOU

L'Impensé Radical, 200 F
Damier, tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire : version japonaise, très précisément codifiée, du morpion. Se joue sur les intersections d'un quadrillage 15x15 lignes. (J&S n° 34)
Nous aimons : ♥♥



REVE DE DRAGON

NEF, 150 F
Jeu de rôle
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : des idées originales, des règles très fouillées et une belle présentation. Enrichit l'univers du JdR médiéval fantastique... avec un humour... pour initiés ! (J&S n° 36)
Nous aimons : ♥♥



PENTE

Kenner Parker, 135 F
Damier, stratégie et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : génial! le vainqueur est celui qui, le premier, aligne cinq de ses pions ou qui capture cinq paires de pions adverses. Deux objectifs si simples mais si différents qu'ils confèrent au jeu une immense qualité. A ne pas manquer ! (J&S n° 26)
Nous aimons : ♥♥♥♥



PETIT BAC

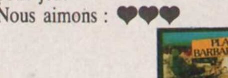
MB, 70 F
Connaissances
Joueurs : 2 ou plus
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : trouvez un nom de fleur commençant par un R? Eh oui, le "petit bac" n'est que la version "boîte" d'un jeu archi-connu. Originalité zéro, mais présentation agréable. (J&S n° 35)
Nous aimons : ♥

PIEGES

MB, 146 F
Tactique, stratégie
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲



Commentaire : être le dernier joueur à posséder une bille sur le terrain de jeu. Un ingénieux système de glissières permet aux joueurs de faire chuter les billes adverses. Amusant et subtil. Un superbe petit jeu.
Nous aimons : ♥♥♥





PLAN BARBAROSSA

Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : le Front russe en juin 1942. Le problème du ravitaillement est au centre du jeu. Pour wargamers avertis. (J&S n° 28)
Nous aimons : ♥♥



PLAY OFF

International Team, 130 F
Simulation sportive
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲
Commentaire : le basket-ball à l'honneur. Règle de base et règle avancée. Celle-ci réaliste, mais trop complexe à notre goût. Pour fana du basket.
Nous aimons : ♥



POKER D'AS

(+) Modèle présenté: 30 F chez Jeux Descartes
Hasard
Joueurs : 2 ou plus
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : pour faire un "petit" poker en cinq minutes. Un "jeu d'apéritif bien sympathique". (J&S n° 9)
Nous aimons : ♥



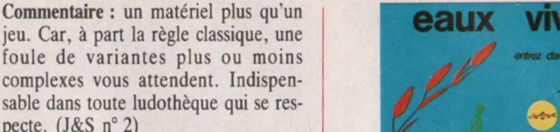
PUISSANCE 4

MB, 117 F
Alignement
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : un "morpion" vertical, subissant donc la loi de la pesanteur. Une présentation astucieuse. Pourquoi pas le premier jeu de réflexion pour les plus jeunes? (J&S n° 34)
Nous aimons : ♥♥♥♥



PUZZLE

(+) Modèle présenté : 615 F chez Ravensbürger
Casse-tête
Joueur : 1
Complexité : ■■
Durée : ●●●●
Age : ▲ à ▲▲▲▲
Commentaire : sans doute le casse-tête le plus pratiqué, de 2 à 102 ans, de 12 pièces à... 12 000 comme ce monstre qui couvrira 4 mètres carrés, si vous parvenez à le reconstituer...
Nous aimons : ♥♥



Commentaire : un matériel plus qu'un jeu. Car, à part la règle classique, une foule de variantes plus ou moins complexes vous attendent. Indispensable dans toute ludothèque qui se respecte. (J&S n° 2)
Nous aimons : ♥♥



DUEL MASTERS

Labruyère, 150 F
Tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : chacun des joueurs a pour but d'atteindre l'une des trois positions de départ de son adversaire à l'aide de ses pions. Un jeu simple, qui ne déclenche pas la passion. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♥



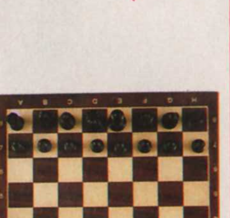
EAST & WEST

International Team, 220 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : la Troisième Guerre mondiale. Les deux adversaires : bloc occidental contre Pacte de Varsovie. La règle du jeu, d'une grande complexité, est loin d'être un modèle du genre. (J&S n° 7)
Nous aimons : ♥



EAUX VIVES

Green Games, 160 F
Tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : oscille entre le wargame écologique et le jeu pédagogique. Tout sur l'écosystème d'une rivière. Simple, original... et sympa. (J&S n° 37)
Nous aimons : ♥♥

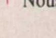


ECHECS

(+) Modèle présenté : 290 F (plateau) et 260 F (pièces) à la Librairie Saint-Germain
Damier, stratégie et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : contrairement à une opinion largement répandue, les échecs ne sont pas un jeu "compliqué". Accessibles à tout âge, on y prendra plaisir quel que soit son niveau. Nous ne pouvons que fortement déconseiller... de ne pas y jouer ! (J&S n° 26, initiation)
Nous aimons : ♥♥♥♥

EMPIRE

International Team, 230 F
Stratégie, hasard
Joueurs : de 2 à 4
complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : une sorte de wargame se déroulant sur un terrain rappelant celui de la... marelle. Hasard et bluff sont les éléments prépondérants. Un matériel d'un luxe inouï pour un "petit" jeu. (J&S n° 6).
Nous aimons : ♥



EMPIRE GALACTIQUE

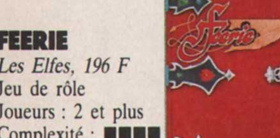
Laffont, 85 F
Jeu de rôle
Joueurs : de 4 à 10 (dont un meneur de jeu)
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : une règle simple et des premiers scénarios réunis en un livre. Fantastique et science-fiction pour des "grands débutants". A déconseiller tout de même à ceux qui n'ont jamais assisté à une partie de jeu de rôle. (J&S n° 31)
Nous aimons : ♥



EXCELLENCE
MB, 244 F
Connaissances
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : course dans la Galaxie. Pour faire avancer son pion, chaque joueur doit répondre correctement à des questions de connaissance tirées au hasard. Pour les 8-12 ans. (J&S n° 29)
Nous aimons : ♥



FANTOMES
Dujardin, 70 F
Tactique, damier
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : éliminer les quatre "bons" fantômes de l'adversaire, se faire prendre ses quatre "mauvais" ou atteindre une des cases d'angle du camp adverse, trois manières de gagner à cet excellent jeu de bluff. Pour tous (J&S n° 33)
Nous aimons : ♥♥♥

FEERIE
Les Elfes, 196 F
Jeu de rôle
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : une excellente initiation au jeu de rôle médiéval fantastique. Un peu trop "classique" tout de même et pas assez... féerique! (J&S n° 36)
Nous aimons : ♥♥



FEU ROUGE, FEU VERT
Nathan, 70 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : initiation au code de la route. L'ennui mortel est garanti au bout de quelques parties.
Nous aimons : ♥ (barré)



FIEF
International Team, 130 F
Stratégie, alliances
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age ▲▲▲
Commentaire : instaurer une monarchie absolue au XII[e] siècle. Une bonne synthèse du jeu économique, d'alliances et (un peu) de hasard. Pion d'Or Jeux & Stratégie 1981. (J&S n[os] 25 et 36)
Nous aimons : ♥♥♥



FLAMBEUR (LE)
MB, 152 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un jeu de "qui perd gagne" assez vite épuisé. Le vainqueur est le premier à perdre tout son argent en "flambant" au casino, aux courses... (J&S n° 34)
Nous aimons : ♥



FRIEDLAND
Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : une excellente mais complexe reconstitution de la bataille entre Napoleon et les forces russes. Déconseillée aux débutants. (J&S n° 25)
Nous aimons : ♥♥



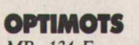
GANG DES TRACTION-AVANT (LE)
International Team, 140 F
Société, alliance
Joueurs : de 4 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : Diplomacy chez les truands. Objectif : amasser le plus gros magot. Tous les coups bas sont permis. Pion d'Or Jeux & Stratégie 1984. (J&S n° 35)
Nous aimons : ♥♥♥



OKINAWA
International Team, 190 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : la plus rude des batailles de la guerre du Pacifique, bataille aéronavale autour d'Okinawa et terrestre sur l'île. Très belle carte. Jeu complexe, réservé aux wargamers confirmés.
Nous aimons : ♥♥




OMBAGUI
Franckh/Kosmos, 250 F
Stratégie, blocage
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : être le premier à reconstituer ses tours de pions dans le camp adverse, tel est le but de ce jeu de blocage classique, réalisé avec soin et sobriété. La règle permet de pratiquer quatre autres jeux. Bon jeu. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♥♥




OPTIMOTS
MB, 134 F
Lettres
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : sobre et accessible, ce jeu de mots croisés (type Scrabble) permet aux joueurs de superposer de nouvelles lettres à celles déjà posées. Une idée originale. (J&S n° 22)
Nous aimons : ♥♥



OPTION
Kenner Parker, 58 F
Lettres, tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un jeu de lettres original : chaque lettre posée peut se retourner pour donner une nouvelle lettre et donc un nouveau mot. N'a pas eu le succès mérité. (J&S n° 14)
Nous aimons : ♥♥



OST
Les Elfes, 200 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : simulation de la confrontation de deux armées féodales, Ost est très proche du wargame avec figurines. Le tapis en feutrine et les éléments de décor permettent de renouveler le jeu. Des règles simples et claires font d'Ost une bonne initiation. Pour wargamers débutants. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥♥

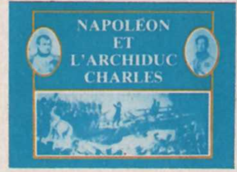
OTHELLO
Dujardin, 130 F
Damier, stratégie et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : on pose un pion, on en retourne d'autres. Qui aura le plus de pions de sa couleur à la fin de la partie? Règle simple; tactique et stratégie complexes. Othello a mérité sa place parmi nos grands-classiques. Qu'y a-t-il à ajouter ? (J&S n° 3 et rubriques)
Nous aimons : ♥♥♥♥



PAEVA
Novolud, 175 F
Lettres
Joueurs : 2 ou 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : ce jeu de mots croisés se pratique avec des lettres de couleurs différentes (des bleues et des rouges). A son tour, un joueur peut poser un mot ou proposer un échange de lettres à son adversaire. Jeu simple, dont les règles manquent un peu de précision. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♥

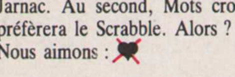


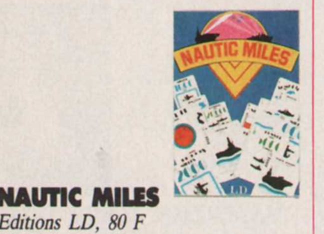
PARANOIA
Jeux Descartes, 150 F
Voir notre sélection Magazin.



NAPOLEON ET L'ARCHIDUC CHARLES
Cornéjo, 135 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité: ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : en 1809, l'offensive des troupes autrichiennes contre les troupes napoléonniennes dans la région de Ratisbonne. Une simulation simple conseillée aux débutants.
Nous aimons : ♥♥

NATHAN LETTRES
Nathan, 50 F
Lettres
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : deux jeux en un. Au premier, "Sac de lettres", on préfèrera le Jarnac. Au second, Mots croisés, on préfèrera le Scrabble. Alors ?
Nous aimons : ~~♥~~





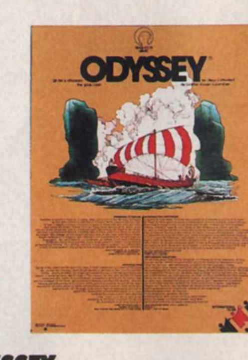
NAUTIC MILES
Editions LD, 80 F
Hasard, tactique, cartes
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : un "1 000 bornes maritime". Les règles, plus fouillées que celles de son prédécesseur, permettent de nombreux rebondissements (J&S n°s 4 et 30)
Nous aimons : ♥

NIL, LE JEU DU SERPENT
La Fondation des stratégies, 250 F
Jeu de rôle, tactique
Joueurs : 3 au moins
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : pour fins stratèges et passionnés de l'Egypte ancienne, avec une procédure de jeu un peu différente des autres JdR. (J&S n° 38)
Nous aimons : ♥

NORGE
International Team, 200 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : bataille entre Alliés et Allemands pour le contrôle de la "route du Fer", c'est-à-dire la Norvège. La longueur des règles découragera le débutant.
Nous aimons : ♥



OBJECTIF TOBROUK
Hexalor, 115 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : opérations militaires de 1942 opposant les Anglais et les Allemands en Libye. 18 tours de jeu pour "wargamers" de niveaux moyen et élevé. (J&S n° 27)
Nous aimons : ♥♥



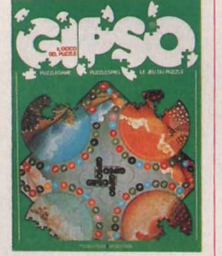
ODYSSEY
International Team, 130 F
Tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : Ulysse contre les dieux: le premier, sur son radeau tente de rentrer à Ithaque, son île natale. Le joueur "dieux" essaie de l'en empêcher. Hasard et tactique pour simulation simple et agréable, mais un peu "légère".
Nous aimons : ♥



ŒIL NOIR (L')
Schmidt, Gallimard, 130 F
Jeu de rôle
Joueurs : de 4 à 8 ou plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : jeu de rôle à thème médiéval fantastique conçu pour le plus large public. Conseillé aux débutants. De très nombreuses extensions. Très accessible par sa règle... et son prix! (J&S n°s 36, 37, 41)
Nous aimons : ♥♥



GERGOVIE
Hexalor, 75 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : simulation de la bataille gagnée par les Gaulois à quelques kilomètres de Clermont-Ferrand contre César. Six pages de règles. Jeu accessible, mais plateau de jeu peu lisible. (J&S n° 16).
Nous aimons : ♥♥



GIPSO
International Team, 120 F
hasard, construction
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●●●
Age : ▲
Commentaire : on progresse comme au jeu de l'oie. L'arrivée sur certaines cases permet d'ajouter une pièce supplémentaire au puzzle à reconstituer. Quel intérêt? (J&S n° 15) Nous aimons : ~~♥~~



GO
(+) L'Impensé Radical, 300 F
damier, stratégie
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : le jeu stratégique à l'état pur. Un univers infini sur 361 "cases"... pardon, intersections. (J&S n° 26, initiation)
Nous aimons : ♥♥♥♥



GORILLA
Green Games, 190 F
Voir notre sélection Magazin.



GRAN
Ravensbürger, 180 F
Société
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : un jeu simple sur le thème médiéval-fantastique avec un zeste de jeu de rôle (points de vie, capacités...) L'éditeur indique "à partir de 12 ans", nous le conseillons plutôt aux 8-12 ans. (J&S n° 32)
Nous aimons : ♥



GRAND JEU DE LA TOUR EIFFEL
Pixi, 200 F
Parcours
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■
Durée : ●●●
Age : ▲
Commentaire : réédition d'un jeu de parcours né avec la tour Eiffel: les joueurs font monter, puis redescendre leurs pions de la célèbre tour à l'aide de dés. Jolie reproduction d'un jeu simpliste...
Nous aimons : ♥



GRAND PRIX
Habourdin, 169 F
Simulation sportive
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : un grand prix automobile aux règles parfois trop simples pour être réalistes. Pour les jeunes.
Nous aimons : ♥



GRAND PRIX
International Team, 130 F
Simulation sportive
Joueurs : de 2 à 12
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : course automobile sur les circuits du championnat du monde. Une règle de base simple et une règle "avancée", plus complexe. Bonne simulation.
Nous aimons : ♥♥

GRAND SAFARI
Ravensbürger, 180 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲

Commentaire : parcours sur la carte du monde sur le thème de la sauvegarde des animaux. Hasard et tactique (un peu!). Magnifique, mais plus pédagogique que ludique. Grand prix du Jeu et Jouet 1985. (J&S n° 32)
Nous aimons : ♥

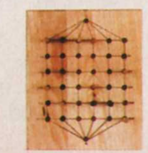


GROSSES TETES (LES)
Nathan, 140 F
Connaissances
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : questions-réponses. Les joueurs imitent les vedettes de l'émission radiophonique et mettent en valeur leur acquis culturel. Sans intérêt sans Bouvard.
Nous aimons : ♥



GUERRES SECRETES
Habourdin, 156 F
Damier, hasard et tactique
Joueurs: de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : une course sur un terrain où chaque joueur dispose secrètement des pièges, un peu comme des bateaux à la bataille navale. Simple et amusant. (J&S n° 34)
Nous aimons : ♥♥

GYGES
Bass & Bass, 61 F
Damier, stratégie
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲▲



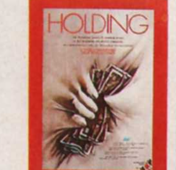
Commentaire : une course de pions originale sur les intersections d'un damier. Pas de prises, mais des sauts par-dessus les pièces. Très astucieux. (J&S n° 36)
Nous aimons : ♥♥



HALMA
Jumbo, 85 F
Damier, tactique
Joueurs : 2, 3 ou 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : chaque joueur tente d'occuper le premier le camp adverse avec ses pions. On ne prend pas les pions adverses, mais on saute par desssus. Le principe des "dames chinoises ou jeu de l'étoile", mais sur un terrain carré. (J&S n° 5)
Nous aimons : ♥♥



HAMBURGER
Habourdin, 125 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : un agréable divertissement pour les plus jeunes. Un astucieux mélange de jeu de l'oie et de Memory (J&S n° 39)
Nous aimons : ♥



HOLDING
International Team, 150 F
Société, stratégie
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲

Commentaire : une sorte de super Monopoly, mais sur quatre parcours (des pays) différents. Il faut passer de l'un à l'autre pour, évidemment, devenir le plus riche. Complexe mais original et intéressant dans une famille où la banalité est souvent de rigueur.
Nous aimons : ♥♥



HOPS
Habourdin, 62 F
Damier
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : six petits jeux de damier, simples, rapides, et agréables à pratiquer. Catch'it et Zapata sont nos préférés. (J&S n° 26)
Nous aimons : ♥ à ♥♥



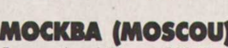
IENA
International Team, 190 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : la célèbre bataille du 14 octobre 1806. Le terrain à cases octogonales et carrées pourra déconcerter les vétérans des hexagones. Pour débutants motivés.
Nous aimons : ♥

MEMORY
Ravensbürger, 37 F à 111 F
Cartes, mémoire
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : à partir de 4 ans, un excellent entraînement de la concentration et de la mémorisation. Pour passer de bons moments avec les plus jeunes. De nombreuses versions.
Nous aimons : ♥♥

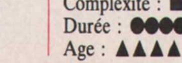


MEUNIER ET FILS
Franckh/Kosmos
Voir notre sélection Magazin.

1 000 BORNES
Dujardin, 90 F
Cartes, hasard
Joueurs : de 2 à 6 (pas 5)
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : simple et rapide. Un savant dosage entre tactique et hasard. Rien d'étonnant à ce que, plus de trente ans après sa création, le 1 000 bornes reste un best-seller.
Nous aimons : ♥♥♥







1870
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲

Commentaire : sur une carte du Nord de la France, les joueurs reproduisent des épisodes de la guerre de 1870 qui mit fin au Second Empire. Bonne simulation du ravitaillement. Pour fana de wargames.
Nous aimons : ♥♥



MIRAMIS
Swam, 250 F
Lettres
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : entrecroiser le maximum de mots sur le plateau à partir de tirages de neuf lettres. Jeu riche et intéressant, mais aux règles un peu trop complexes. (J&S n° 37)
Nous aimons : ♥♥



MONOPOLY
Kenner Parker, 130 F
Société
Joueurs : de 2 à 9
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : est-il besoin de présenter ce précurseur des "jeux de société" modernes? Si, cinquante ans après sa naissance, son succès ne se dément pas, c'est vraiment que dans son genre il doit être parfait ! (J&S n° 20)
Nous aimons : ♥♥♥♥

MOCKBA (MOSCOU)
International Team, 220 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲



Commentaire : Moscou, le front russe en 1941. La simulation des conditions et du ravitaillement est réussie. Pour joueurs de tous niveaux, ayant déjà pratiqué le wargame. (J&S n° 26)
Nous aimons : ♥♥



MULTIMO
Keesing, 150 F
Lettres
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : chaque joueur tente d'obtenir le maximum de points en composant en secret une grille de mots croisés à partir des mêmes lettres que son adversaire. Adaptation réussie d'un jeu de lettres assez classique. (J&S n° 26)
Nous aimons : ♥♥



NAPOLEON A AUSTERLITZ
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : restitution très fidèle des données historiques de la bataille d'Austerlitz. La meilleure initiation au wargame. (J&S n° 6).
Nous aimons : ♥♥♥



MAFIA
International Team, 120 F
Société
Joueurs : de 3 à 5
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : sur la carte de la Sicile découpée en cases, des joueurs incarnent une "famille" face à un joueur représentant l'Etat. Nombreux rebondissements. Amusant. (J&S n°26)
Nous aimons : ♥♥



MAGENTA
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : l'épisode de la guerre d'Italie opposant les troupes de Napoléon III aux Autrichiens. Pour amateurs avertis.
Nous aimons : ♥

MAGISTRAL (LE)
Habourdin, 158 F
Société, connaissances
Joueurs : 2 ou plus
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : 1 000 cartes-questions thématiques et une minute pour répondre à dix d'entre elles, comme dans le célèbre jeu radiophonique. Drôle si l'animateur est bon! (J&S n° 28)
Nous aimons : ♥



MAH JONG
(+) Modèle présenté : 700 F
à L'Impensé Radical
Dominos, hasard et tactique
Joueurs : 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : le complexe rami chinois, qui a connu en Europe son heure de gloire au début du siècle. A redécouvrir, ne serait-ce que pour la beauté du matériel ! (J&S n° 14)
Nous aimons : ♥♥

MAISON HANTEE (LA)
Nathan, 150 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : capturez le fantôme! Les joueurs déplacent leur personnage dans une maison miniature en trois dimensions, découvrent indices, passages secrets et créatures maléfiques. Un matériel superbe et un bon jeu... pour les moins de 12 ans.
Nous aimons : ♥



MALEFICES
Jeux Descartes, 179 F
Jeu de rôle
Joueurs : 3 et plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲

Commentaire : un jeu de rôle simple abordant le thème du paranormal dans la France de la Belle Epoque. Des règles claires et simples et des scénarios fouillés. (J&S n° 37)
Nous aimons : ♥♥

MASTER MIND
Habourdin, 55 F
Déduction
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire : plus qu'un jeu, un excellent exercice de logique. Master Mind, qui a connu un fabuleux succès, semble à bout de souffle. Ce n'est pas une raison pour ne pas le faire découvrir aux plus jeunes. (J&S n° 7)
Nous aimons : ♥♥



MEGA
Jeux et Stratégie, 30 F
Jeu de rôle
Joueurs : 4 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : vous n'avez jamais joué à un jeu de rôle? Pour 30 francs, tentez l'aventure ! Une règle, quatre scénarios, des conseils... A pratiquer, ou même simplement à lire. Mérite certainement de nombreux ♥. Mais c'est à vous de le dire !



MELLITI
Franckh/Kosmos, 250 F
Voir notre sélection Magazin.

ILIAD
International Team, 140 F
Wargame
Joueurs : 2 ou plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : jouer les protagonistes de la guerre qui fit rage autour de Troie. Jeu classique, mais sur cases carrées. Assez simple, mais peut-être pas pour tout-débutants.
Nous aimons : ♥

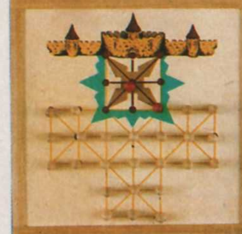
JAEVA
Novolud, 75 F
Stratégie et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : jeu de pions à thème maritime, Jaeva invite chaque joueur à effectuer une "traversée" du plateau de jeu pour déposer cargaison et équipage sur la rive adverse. Présentation simple et réussie pour un bon jeu tactique. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♥♥

JARNAC
Habourdin, 154 F, Lettres
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲

Commentaire : au Scrabble, on ne modifie pas un mot posé. On ne peut que l'allonger. Ici, on en reprend toutes les lettres pour créer des anagrammes. N'a pas la dimension stratégique du Scrabble "familial", mais certainement plus riche que celui de compétition. (J&S n° 12)
Nous aimons : ♥♥♥



JERUSALEM 1099
Mazas Editions, 159 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : combats entre Croisés et Sarrasins dans la cité fortifiée de Jérusalem. Wargame de facture classique sur un thème original. (J&S n° 38)
Nous aimons : ♥



JEU DE L'ASSAUT
Arina, 300 F
Réseau
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age: ▲
Commentaire : le très ancien jeu du Renard et des oies. Simple et amusant, un "petit classique" accessible aux plus jeunes. Beau matériel.
Nous aimons : ♥♥



JEU DES CHAPEAUX
Ravensbürger, 65 F
Parcours, hasard
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲



Commentaire : des millions d'exemplaires vendus depuis... 1927! Il doit bien y avoir une raison! Sans doute son extrême simplicité. En tout cas, pour tout-petits exclusivement.
Nous aimons : ♥



JEU DE LA JUNGLE
(ou Bagh Chal)
L'Impensé Radical, 200 F
Damier, stratégie et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : appelé aussi Xou Dou Qi. Simulation sur un damier de combats entre deux groupes d'animaux. Chaque animal peut en prendre un moins fort. Mais le plus faible peut prendre le plus fort... (J&S n° 20)
Nous aimons : ♥♥♥



JEU DU ROBERT (LE)
Dujardin, 120 F
Lettres
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu. (J&S n° 22)
Nous aimons : ♥♥

JEU D'UR

(+) *Arina, 200 F*
Parcours
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : d'après le plateau retrouvé dans les ruines de la cité antique. Un jeu simple... dont les règles ont été "réinventées" au début du siècle.
Nous aimons : ♥



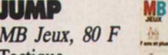
JOYEUX COMBINARDS (LES)

Habourdin International, 147 F
Hasard, bluff
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : le premier joueur qui atteint un capital de 600 millions... avec un casier judiciaire vierge, gagne la partie! Le bluff est proche de celui du jeu de cartes, le menteur. Réussi et très drôle. (J&S nº 39)
Nous aimons : ♥♥



JUMBO JET

Jumbo, 170 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : Acheter des lignes aériennes sur lesquelles ses adversaires devront payer. Pour finalement devenir le plus riche. Un "Monopoly des airs" pour ceux qui veulent décoller de la rue de la Paix.
Nous aimons : ♥



JUMP

MB Jeux, 80 F
Tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : un cocktail à base de jeu de dames, Halma et le solitaire. "Un bon petit jeu sympa". (J&S nº 39)
Nous aimons : ♥



KENSINGTON

Habourdin, 95 F
Réseau, tactique
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : une "marelle" très évoluée. Une règle simple pour un jeu très riche tactiquement. Mérite un large succès. (J&S nº 20)
Nous aimons : ♥♥



KROLL ET PRUMMI

International Team, 160 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : croiseurs galactiques, bases spatiales...etc, tous les ingrédients de la science-fiction sont présents dans cette guerre qui oppose les civilisations Kroll et Prummi. Règles simples. Les amateurs de SF seront plus séduits que ceux de wargames.
Nous aimons : ♥



LABYRINTHE

Ravensbürger, 106 F
Tactique, déduction
Joueurs : de 1 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : les joueurs tentent de découvrir les trésors d'un labyrinthe qu'ils construisent peu à peu à l'aide de cartes juxtaposées. Le parcours ainsi constitué est modifié de tour en tour en poussant rangée ou colonne. Très amusant, bien réalisé. (J&S nº 39)
Nous aimons : ♥♥



LA COMPAGNIE DES GLACES

Jeux Actuels, 220 F
Jeu de rôle
Joueurs : 2 au moins
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : jeu de rôle de science-fiction original dans l'univers fantastique des romans de G.J Arnaud. (J&S nº 36)
Nous aimons : ♥♥





LAPIN MALIN (LE)

Habourdin, 138 F
Parcours, hasard
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'oie. (J&S nº 34)
Nous aimons : ♥





LE COMPTE EST BON

Nathan, 100 F
Calcul
Joueurs : de 1 à 5
Complexité : ■■■
Durée : (à volonté)
Age: ▲▲
Commentaire : comme à la télé, ici, les chiffres sans les lettres. Bien fait, mais est-ce la peine d'acheter une boîte? (J&S nº 19)
Nous aimons : ♥

LEGENDES

Jeux Descartes, 119 F
Jeu de rôle
Joueurs : 5 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age: ▲▲▲▲
Commentaire : jeu de rôle complexe qui accorde une large place au réalisme social, culturel, économique ou... légendaire. Nombreuses extensions. Pour amateurs avertis. (J&S nº25)
Nous aimons : ♥♥



LE LIEVRE ET LA TORTUE

Ravensbürger, 170 F
Parcours, stratégie
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : un jeu de l'oie où la progression des joueurs n'est pas due au hasard, mais à la gestion de leurs ressources. L'un des meilleurs jeux de ces dix dernières années qui n'a sans doute pas connu le succès qu'il mérite. (J&S nº 6)
Nous aimons : ♥♥♥♥

LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS (UN)

Gallimard (collection Folio Junior), 25 F
Livre, jeu de rôle.
Joueurs : 1
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲
Commentaire : à chacun des 400 paragraphes (environ) le lecteur doit choisir une des actions proposées. Il poursuit sa lecture en se reportant au numéro de paragraphe correspondant à son choix. Un succès considérable. (J&S nºs 32-41)
Nous aimons : ♥♥



LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS

Ravensbürger, 156 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : jeu de parcours sans dé sur le thème de la course autour du monde, permettant aux joueurs d'aller, tour à tour, en train, bateau, diligence, éléphant, etc! Jeu agréable, mais sans plus, pour les plus jeunes. (J&S nº 39)
Nous aimons : ♥




LEXICON

Waddington/ Habourdin, 28 F
Cartes, lettres
Joueurs : de 2 à 5
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : avec 20 millions d'exemplaires vendus, c'est une exceptionnelle réussite. Cette collection de lettres permet de pratiquer une infinie variété de jeux de formation de mots.
Nous aimons : ♥♥



LITTLE BIG HORN

International Team, 200 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : le 25 janvier 1876 à 14h15, le général Custer lance son attaque contre les Indiens... C'est Little Big Horn, la plus grande défaite des Etats-Unis. Peaux-Rouges contre Tuniques bleues ; bonne simulation.
Nous aimons : ♥♥



MACKARTE

Somarg, 45 F
Lettres, cartes
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : la version de base (notre photo) ne propose qu'un simple rami avec des lettres. Une version luxe, livrée avec un mini dictionnaire rajoute une règle se rapprochant du poker. Plus intéressant... mais beaucoup plus cher (160 F). (J&S nº 29-31)
Nous aimons : ♥ (♥)



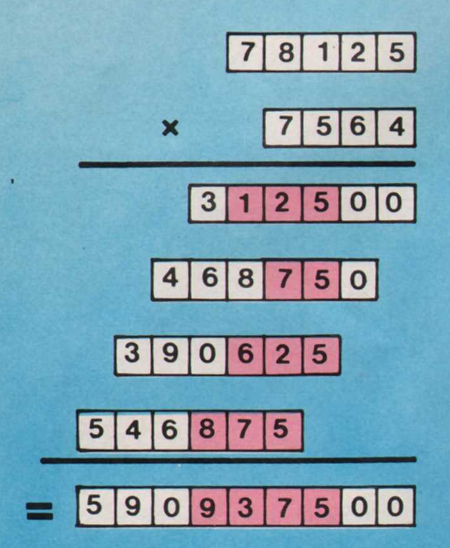
MAD

Kenner Parker, 115 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : qui perd gagne! L'attrait "délirant" et humoristique du jeu s'épuise bien vite.
Nous aimons : ♥

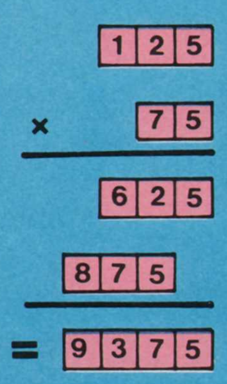
CROISEZ ET MULTIPLIEZ



Vous connaissez évidemment les fameuses poupées gigognes russes. Vous en ouvrez une et, à l'intérieur, vous en trouvez une seconde... Il en est ainsi de certaines multiplications ! Regardez celle-ci :



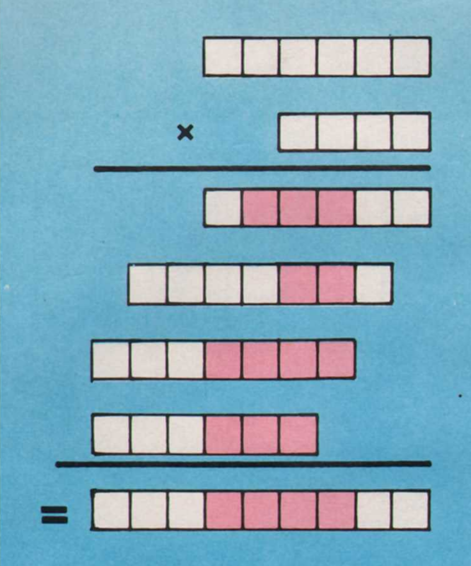
A présent, "ouvrez-la" pour en retirer la partie rose. Et que voyez-vous apparaître ? Un lapin ? Une colombe ? Une poupée russe ? Pas du tout ! Une nouvelle multiplication exacte !

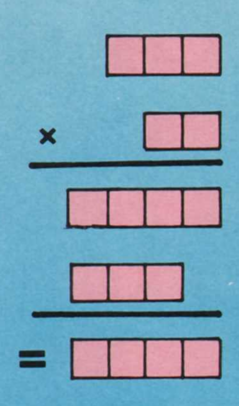


MATRIOCHKA

Ce phénomène est rare, mais certes pas unique. A vous d'en trouver un nouvel exemple ! Mais pas n'importe lequel ! Il vous faudra remplir les configurations suivantes.

C'est-à-dire inscrire dans la grille ci-dessous, une multiplication (exacte évidemment) telle que la partie rose forme, elle aussi, une multiplication exacte selon le schéma de gauche. Ici, il n'y a qu'une solution... et elle n'est pas facile à trouver.



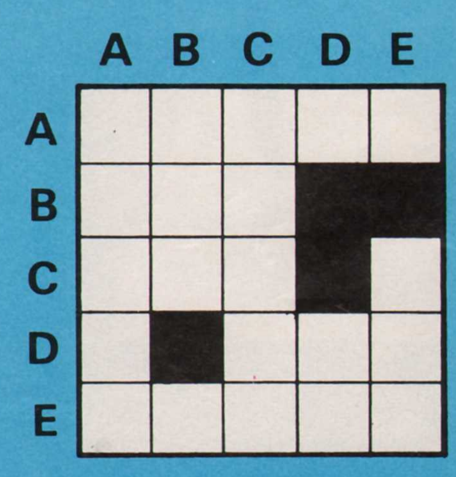


LES NOMBRES CROISES

Horizontalement : A. Un carré parfait. - **B.** Le produit de ses chiffres est 3. - **C.** Une permutation de 441. **D.** Ses trois chiffres sont identiques. - **E.** La somme de ses chiffres est 35.

Verticalement : A. Une permutation de 13 349. **B.** Le chiffre des centaines est double du chiffre des unités, le chiffre des dizaines est triple du chiffre des unités. - **C.** Le produit de ses chiffres est 1 372. - **D.** Un multiple de 9. - **E.** Ses trois chiffres, dans leur ordre d'écriture, sont consécutifs.

• Seul le premier chiffre des nombres de la grille ne peut être zéro.



Solutions page 124

Le Rubik's Cube ? Inutile d'en parler. Son inventeur Erno Rubik récidive avec un jeu encore plus diabolique, le Rubik's Magic. Un nouveau trait de génie qui va vous en faire voir de toutes les couleurs ! Entrelacer les trois anneaux va devenir une obsession planétaire.

Vos doigts vous démangent déjà. Vous ne pourrez y échapper, à moins d'être manchot ou d'aller vivre au milieu de ces bienheureux animaux.

Si cette solution vous apparaît trop radicale, rejoignez le clan des Rubik's maniaques.

LA RUBIK'S MANIE ON AIMERAIT BIEN Y ÉCHAPPER.



MATCHBOX®

TED BATES

LA RENAISSANCE EN EUROPE



1. « Quatre gentilhommes de haut rang jouant à la prime », tableau anglais anonyme de la deuxième moitié du XVIe s. La disposition et le nombre des cartes permettent d'identifier le primero *(nom de la prime en Angleterre). (The Earl of Derby's Estate, Prescot).*

Notre panorama de la Renaissance ne serait pas complet sans les années 1500. En effet, ce grand mouvement d'idées et de modes nouvelles ne gagna vraiment le Nord de l'Europe qu'avec un temps de retard. En Angleterre, en Allemagne, aux Pays-Bas, plus encore qu'en France, la Renaissance c'est le XVIᵉ siècle.

Aux sources manuscrites succèdent désormais des documents imprimés. Le siècle n'a pas été avare de récits de parties acharnées. Prédicateurs populaires, mémorialistes, petits auteurs oubliés, sans compter le grand Rabelais qui énumère plus de deux cents jeux dans son célèbre *Gargantua* (1534) (voir encadré).

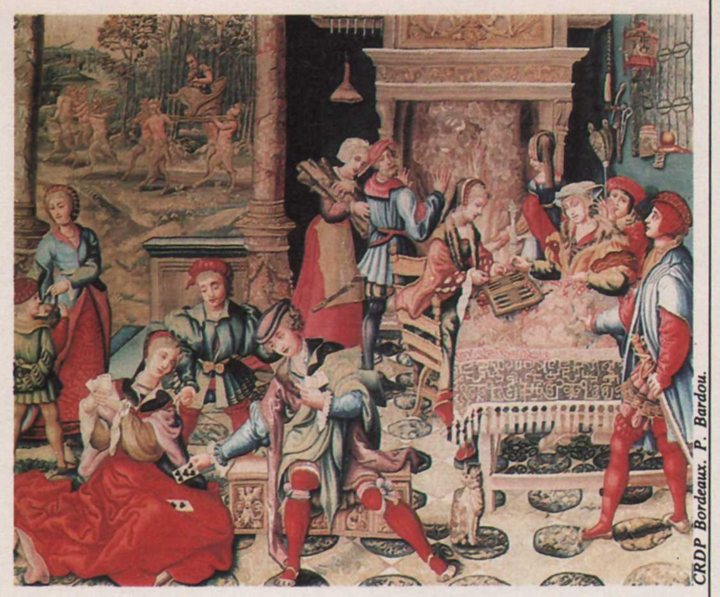
Et le plus extraordinaire, c'est que tous sont authentiques ! Rabelais, « encyclopédiste » avant l'heure, a ainsi dressé un véritable catalogue des jeux de son temps.

Jeux de cartes, jeux de dés, jeux de pions, jeux d'adresse, jeux d'exercice, tout y passe et le chapitre 22 est une mine pour les historiens. Certes, ce ne sont là que des noms, mais d'autres écrivains nous éclairent sur la plupart d'entre eux, en particulier Jérôme Cardan (voir encadré).

On le sait aujourd'hui, les trente premiers jeux sont, à quelques exceptions près, des jeux de cartes. Et Rabelais a pris soin de commencer par les deux plus populaires.

LES ANCÊTRES DU POKER

Le grand jeu de cartes du XVIᵉ siècle, en effet, c'est la prime. La prime et son prédécesseur direct, le flux, assez proches du poker, permettent aux uns et aux autres, petits et grands, de « flamber » en misant des sommes parfois considérables. Ces noms sont ceux des combinaisons gagnantes : un *flux* (qui va donner l'anglais *flush* !) c'est trois ou quatre cartes de la même couleur, une *prime* (italien *primiera*, « première ») c'est quatre cartes différentes, une de chaque couleur. Dans



CRDP Bordeaux. P. Bardou.

2. Tapisserie de la série dite des « Mois Lucas » : Février, le jeu (copie de la fin du XVII[e] s. d'après l'original du XVI[e], brûlé sous la Révolution). Au fond, partie de trictrac, au premier plan un homme et une femme jouent aux cartes. (Musée national du Château de Pau).

le flux, on joue avec trois cartes et c'est celui qui a « flux » qui l'emporte. Le flux est le premier jeu où l'on « passe » : désormais, un joueur à qui le sort n'a pas donné de bonnes cartes pourra dire « je passe ». La prime, quant à elle, exige quatre cartes, données en deux tours de deux, ce qui permet de miser en plusieurs temps. Les combinaisons y sont, en ordre croissant, le *point* (somme des points obtenus par un décompte assez compliqué), la *prime*, le *grand point* ou « 55 », le *flux* et enfin le *fredon* (carré).

La prime et le flux sont répandus dans l'Europe entière : le *flusso* italien, le *flux* français, le *Fluss* allemand, le *flush* anglais désignent tous le même jeu ; la *primiera* en italien devient *primera* en Espagne, *prime* ou *première* en France, *primero* en Angleterre. Malgré leur succès, prime et flux disparaîtront assez vite, et seule l'Italie continuera longtemps de jouer à la *primiera*.

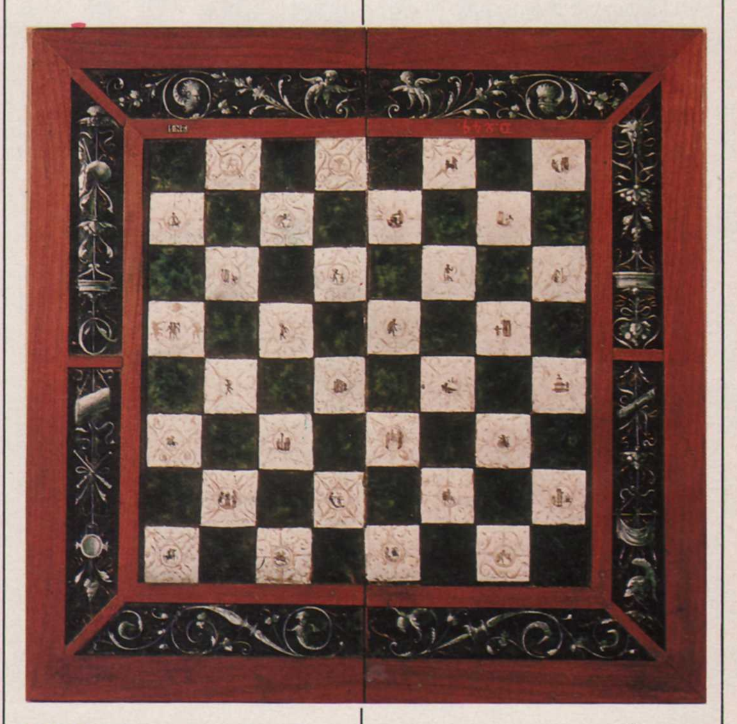
DES TABLES AU TRICTRAC

Plus que jamais, les « tables » traversent les siècles : présentes au cœur du Moyen Age, nous les retrouvons à nouveau. La *faille*, le *sbarail* (ou *sbaraglio* en italien) sont les formes les plus pratiquées, mais la *reinette* semble prendre le pas. C'est une curieuse variante où les dames ne bougent presque pas, où aucun parcours n'est effectué sur le tablier. Bien attestée dans les sources française des XV[e] et XVI[e] siècles, elle n'est pas sans rappeler les « dames ou tables rabattues ». Celles-ci sont d'ailleurs associées à la reinette, comme en témoigne, en 1528, ce sabir latin-français tiré des registres de l'officialité archidiaconale (tribunal ecclésiastique) de Paris : « *...lusisse au trictracq, à la renete et aux tables rabattues et macquerelle* ». Si le jeu de *macquerelle* nous est inconnu, nous notons la mention, parmi les toutes premières, du trictrac.

C'est vraisemblablement vers 1500, en effet, que le terme *trictrac* fait son apparition. Son caractère très évocateur du bruit des pièces va lui donner une fortune qui dure toujours. A partir du XVI[e] siècle, on cesse d'ailleurs d'utiliser le vieux mot « tables », qui désignait aussi les pions, au profit du mot « trictrac », qui va désormais qualifier à la fois une forme particulière et l'ensemble des jeux joués avec ce même matériel. Mais le trictrac et les échecs — dont nous n'avons pas jugé utile de reparler — vont se trouver concurrencés par un nouveau jeu de pions : les dames.

LE TRIOMPHE DES DAMES

Chercher les origines du jeu de dames, c'est s'enfoncer dans un abîme de mystères. Nous n'irons pas au-delà de 1283, date du célèbre traité des jeux du roi Alphonse X de Castille déjà mis à contribution (cf. *J&S* n° 40). Sous le nom de *alquerque de doce*, un jeu est décrit qui offre bien des traits communs avec les dames : douze pions par joueur, prise en sautant, stratégie d'affrontement. Mais ici le tablier est un canevas géométrique et les déplacements se font dans tous les sens. On voit néanmoins dans ce jeu l'an-



3. Echiquier sur plaque d'émail dû à Jean Limousin, daté 1537. (Musée du Louvres, Département des Objets d'Art).

UNE GRANDE FIGURE DE JOUEUR

Jérôme Cardan (de son vrai nom italien Girolamo Cardano) est surtout connu pour le célèbre joint articulé que tous les automobilistes apprécient et dont il est l'inventeur. Mais qui aurait eu l'idée de situer ce personnage au XVI[e] siècle ? Pourtant, notre homme est né à Pavie en 1501 et mort à Rome en 1576. Autant dire qu'il avait épousé le siècle. Écrivain, philosophe, mathématicien, médecin, professeur d'université, mais surtout joueur invétéré, Cardan fut tout cela — cas fréquent à l'époque. Il publia de son vivant quelques traités de physique et de mathématique retentissants et contribua à résoudre les équations du troisième degré. Mais c'est surtout comme médecin qu'il connut une grande renommée. Cardan était de surcroît dévoré par la passion d'écrire, et nombre d'ouvrages, inédits à sa mort, durent attendre un bon siècle pour être publiés dans une monumentale édition en dix volumes in-folio de ses œuvres complètes éditée à Lyon en 1663. Parmi eux, une étonnante autobiographie, *De vita propria*, achevée à la fin de sa vie, et un extraordinaire traité sur le jeu, le *Liber de ludo aleae*, qu'il dut écrire vers 1564.

Vous l'avez deviné, l'œuvre de Cardan fut rédigée en latin. Elle n'est donc pas d'un accès facile. Surtout quand il s'agit de parler de jeux modernes dans le vocabulaire de Cicéron... Cardan, en effet, fut un observateur pertinent — et un pratiquant assidu ! — du jeu. Fin connaisseur, il avait analysé le fonctionnement interne des plus intéressants et constaté que les chances de gain pouvaient se calculer. Aussi son livre offre-t-il une ébauche de la théorie des probabilités. Il s'en fallait de peu que Cardan ne découvrît la formule que Pascal allait élaborer un siècle plus tard.

Mais l'intérêt du *Liber de ludo aleae* (« Livre sur le jeu de hasard ») est aussi qu'il décrit minutieusement certains des plus grands jeux de l'époque. Pour les cartes : le flux et la prime, ainsi que la *trappola*, un jeu italien qui allait s'épanouir dans les siècles suivants en... Europe centrale. Pour le trictrac : les différentes formes du *sbaraglio/sbaraglino*. Document capital et bien renseigné, le traité de Cardan nous fait regretter que les autres ouvrages qu'il dit avoir écrits — sur les échecs, sur la trappola, etc. — soient perdus.



4. Détail d'une table à jeux vénitienne en marbre et pierre d'Istrie, vers 1550-1560. On y reconnaît un trictrac, réalisé à l'aide d'incrustations au plomb. (Paris, Musée Jacquemart-André).

cêtre direct des dames. Le problème est qu'en dehors de vagues allusions au XIVe siècle, il faut attendre 1508, en France, pour entendre parler de *dames,* et 1547, en Espagne, pour les trouver décrites. Que s'est-il passé entre-temps ? Nul ne sait.

Une recherche plus attentive permet toutefois de dépister dans les sources anglaises les traces des *checkers* et des *draughts* — deux noms anglais du même jeu de dames, l'un étant aujourd'hui américain, l'autre britannique — et ce dès la première moitié du XVe siècle. Cette présence est l'indice que le *alquerque de doce* s'est répandu à travers l'Europe et qu'il y a subi une évolution parallèle. Dès le XVe siècle, celui-ci a dû perdre son tablier particulier et adopter l'échiquier à 64 cases, qui va devenir ainsi le terrain d'affrontement privilégié du jeu de dames. Très rapidement aussi, une double contrainte fait son apparition : la marche des pions — on dit alors *tables* ou *dames* — et la capture ne sont plus possibles qu'en avant. Comme par compensation, un pion qui arrive à l'autre bord reçoit une promotion et devient *dame* « *damée* » (d'où l'expression « damer le pion à quelqu'un »).

En France, semble-t-il, cette dame ne se déplace que d'une case à la fois. En outre, la capture n'y est pas obligatoire. C'est le jeu « plaisant », encore décrit au XVIIe siècle. Mais très vite, une nouvelle règle, peut-être venue d'Angleterre, s'impose : la prise devient obligatoire, sinon on est « soufflé »... C'est le jeu « forcé » ou « forçat », signalé par Rabelais dans sa fameuse liste.

A ces dames « à la française », l'Espagne oppose des règles un peu différentes. Par chance, une littérature abondante nous renseigne bien sur le jeu espagnol : *El Ingenio ó Juego de marro de punta ó damas,* d'Antonio de Torquemada, paraît en 1547 à Valence (malheureusement, l'unique exemplaire de ce livre a disparu) ; en 1591, Pedro Ruiz Montero publie dans la même ville son *Libro del juego de las damas vulgarmente nombrado el marro,* et en 1597, c'est au tour de Lorenzo Valls de faire paraître le *Libro del juego de las damas por otro nombre el marro de punto.* Il faudra attendre 1668 pour voir un ouvrage français se préoccuper du jeu.

Les règles espagnoles — qui se jouent elles aussi sur un damier à 64 cases — imposent la capture obligatoire d'une façon stricte. Et même, quand il y a plusieurs possibilités, le joueur doit choisir la voie qui offre le plus de prises. En outre, la dame « damée » est ici dotée d'une liberté totale, qui n'est pas sans rappeler celle, nouvellement acquise, de sa consœur échiquéenne (cf. *J &S* nº 41). De là à penser qu'un jeu a influencé l'autre, il n'y a qu'un pas. Le grand Murray ne voyait dans les dames qu'un dérivé des échecs, tandis qu'Arie van der Stoep, dans un livre récent (voir encadré), démontre l'inverse : les mouvements de la dame aux échecs et son nom même (jusqu'ici on l'appelait « reine » ou « fiers ») pourraient bien être inspirés du nouveau jeu.

La suite de l'histoire verra ces dames « à l'espagnole » s'introduire aux Pays-Bas et y adopter, vraisemblablement vers le milieu du XVIIe siècle, le damier à 100 cases que nous connaissons aujourd'hui, lequel évincera définitivement chez nous les dames « à la française ». Celles-ci survivent dans le monde anglophone, qui s'obstine à préférer le damier de 64 cases...

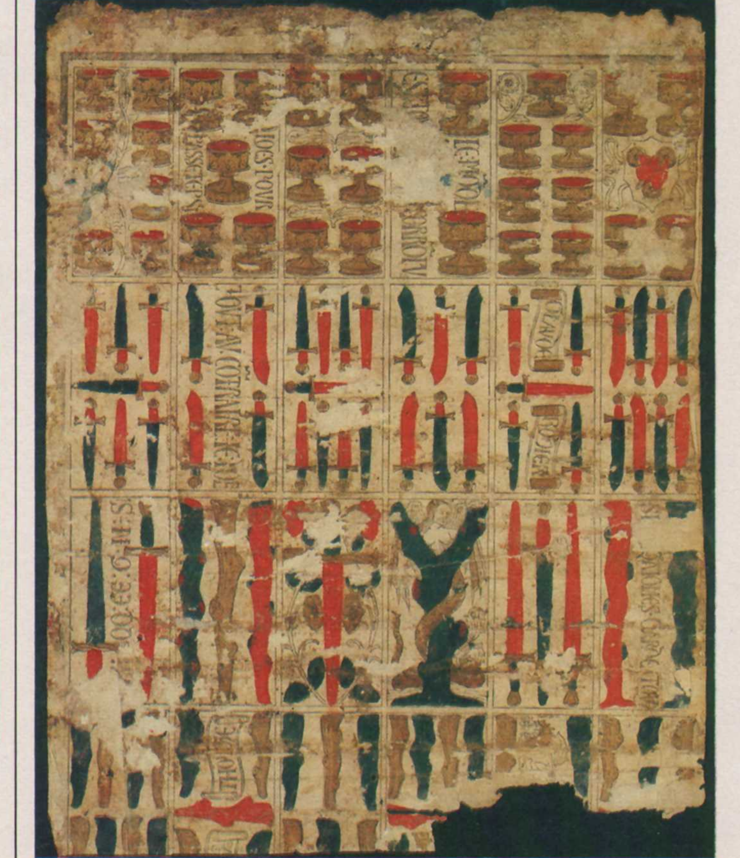
Voilà notre paysage bien planté. Mais la passion de Louis XIV et de la cour de Versailles pour le jeu exigeront quelques nouveautés. Celles-ci, parfois éphémères, vous seront contées la prochaine fois.

POUR CEUX QUI VEULENT TOUT SAVOIR

Le XVIe siècle n'a pas fait recette : on ne trouvera donc pas d'ouvrages consacrés à ses jeux, hormis les actes du colloque de Tours *(Les Jeux de la Renaissance,* Paris : Vrin, 1982), déjà cités dans notre précédent chapitre. On trouvera le récit des aventures de Jérôme Cardan dans Oystein ORE, *Cardano, the gambling scholar,* Princeton, 1953, avec une traduction intégrale (mais mauvaise) en anglais du *Liber de ludo aleae.*

Pour les dames, c'est en Hollande que ça se passe : après K.W. Kruijswijk, *Algemene historie en bibliografie van het damspel* (La Haye : Van Goor Zonen, 1966 ; 316 p.), voici que Arie van der Stoep, avec *A history of draughts* (Rockanje : l'auteur, 1984, 180 p. ; en anglais), remet les pendules à l'heure dans un exposé à la fois brouillon et d'une austérité... toute calviniste, mais très convaincant (Arie Van der Stoep, Prunuslaan 23, NL - 3235 VL Rockanje. Prix franco : 57 fl. - env. 170 FF).

5. Feuille de cartes à jouer signée Claude Rodier à Toulouse, début du XVIe s. Au XVIe s. encore, le Sud de la France utilise les couleurs « latines » toujours en vigueur aujourd'hui en Italie et en Espagne. (Paris, collection Atger-Ravel, photo France-Cartes).



« LES JEUX DE GARGANTUA »

(Rabelais, Gargantua, chapitre XXII)

La première édition du *Gargantua* de Rabelais a paru, très probablement, en 1534 à Lyon. En 1542, le même éditeur donnait une édition revue et corrigée par l'auteur ; c'est elle qui sert aujourd'hui de référence. Rabelais en profita pour ajouter quelques jeux à sa liste. Ceux-ci sont ici marqués d'un astérisque. L'œuvre de François Rabelais eut un grand retentissement dans le Nord de l'Europe : son traducteur allemand, Johann Fischart, en 1575, prit l'initiative d'allonger encore la liste des jeux ! Le traducteur anglais, en 1653, reste plus sobre, mais l'édition hollandaise (1682) augmente la liste de 63 jeux locaux.

« Les jeux de Gargantua » ont été étudiés par Michel Psichari dans un long article paru en 1908 et 1909 dans la *Revue des Études Rabelaisiennes* (tomes VI et VII).

De *au flux* à *aux honneurs*, soit les trente-cinq premiers jeux de la liste, on a affaire — à quelques exceptions près — à des jeux de cartes : la *triumphe* est un ancêtre du whist, le *tarau* est le jeu bien connu sous une autre orthographe. La *mourre*, qui suit, est un jeu de mains bien connu en Italie.

Viennent ensuite trois jeux de pions : les *échecs*, le *renard* (ou « assaut ») et les *marelles/mérelles*, des jeux de dés *(vaches, blanche, chance, trois dés)*, puis divers jeux de la famille du trictrac (de « *aux tables* » à « *aux tables rabattues* »). Le *forcé* et les *dames* sont deux variantes du même jeu de dames.

Après ces jeux de pions et de dés, on trouve des jeux d'adresse (du *primus secondus* au *franc du carreau*) ou de hasard (*pair ou non, croix ou pile* — notre « pile ou face » —, *martres* — ancien nom des osselets), etc. Les jeux restants paraissent groupés en familles (amusettes, jeux d'attrape, jeux d'exercice, etc.), mais de façon assez hétérogène. Rabelais a glissé dans son énumération de nombreux termes techniques (la *vole*, la *pille* pour les jeux de cartes, par exemple).

Certains jeux nous échappent *(au reniguebieu, au pies, a laiautru)*, d'autres parlent pour eux-mêmes *(à je te pinse sans rire, à je m'assis*, etc.). Des jeux plus sportifs apparaissent, tels le *palet*, les *quilles*, la *boulle plate*, la *courte boulle*, le *court baston* et, bien sûr, *la soule*, ancêtre de nos jeux de ballon. Le *ronflart*, la *trompe* et le *moyne* sont des variétés de toupies (mot qui n'est pas employé). On relève ici et là des jeux toujours pratiqués comme *collin-maillard* ou le *bille boucquet*. La fin de la liste livre des jeux plus violents : *nasardes, allouettes, chinquenaudes*, sont autant de façons de donner des... coups !

Au flux
A la prime
A la vole
A la pille
A la triumphe
A la Picardie
Au cent
A l'espinay
*A la malheureuse**
*Au fourby**
*A passe dix**
A trente et ung
A pair et sequence
A troys cens
Au malheureux
A la condemnade
A la charte virade
Au maucontent
*Au lansquenet**
Au cocu
A qui a si parle
A pille, nade, jocque, fore
Au mariaige
Au gay
A l'opinion

A qui faict l'ung faict l'aultre
A la sequence
Aux luettes
Au tarau
A coquinbert qui gaigne perd
Au beliné
Au torment
A la ronfle
Au glic
Aux honneurs
A la mourre
Aux eschetz
Au renard
Aux marelles
Aux vasches
A la blanche
A la chance
A trois dez
Aux tables
A la nicnocque
Au lourche
A la renette
Au barignin
Au trictrac
A toutes tables
Aux tables rabattues
Au reniguebieu
Au forcé
Aux dames

A la babou
A primus secundus
Au pied du cousteau
Aux clefs
Au franc du carreau
A pair ou non
A croix ou pille
*Aux martres**
aux pingres
A la bille
Au savatier
Au hybou
Au dorelot du lièvre
A la tirelitantaine
A cochonnet va devant
Au pies
A la corne
Au beuf violé
A la cheveche
A je te pinse sans rire
A picoter
A deferrer l'asne
A laiautru
Au bourry bourryzou
A je m'assis
A la barbe d'oribus
A la bousquine
A tire la broche
A la boutte foyre

A compère prestez moy vostre sac
A la couille de belier
A boute hors
A figues de Marseille
A la mousque
A l'archer tru
*A escorcher le renard**
A la ramasse
Au croc madame
A vendre l'avoine
A souffler le charbon
Aux responsailles
Au juge vif, et juge mort
A tirer les fers du four
Au fault villain
Aux cailleteaux
Au bossu aulican
A Sainct Trouvé
A pinse Morille
Au poirier
A pimpompet
Au triori
Au cercle
A la truye
A ventre contre ventre

Aux combes
A la vergette
Au palet
Au j'en suis
A foucquet
Aux quilles
Au rapeau
A la boulle plate
*Au vireton**
*Au picquarome**
*A rouchemerde**
*A angenart**
A la courte boulle
A la griesche
A la recoquillette
Au cassepot
A montalent
A la pyrouète
Aux jonchées
Au court baston
Au pyrevollet
A cline muzete
Au picquet
A la blancque
Au furon
A la seguete
Au chastelet
A la rengée
A la foussette
Au ronflart
A la trompe
Au moyne
Au tenebry
A l'esbahy
A la soulle
A la navette
A fessart
Au ballay

A Sainct Cosme je te viens adorer
*A escharbot le brun**
*A je vous prens sans verd**
*A bien et beau s'en va quaresme**
Au chesne forchu
Au chevau fondu
A la queue au loup
A pet en gueulle
A Guillemin baille my ma lance
A la brandelle
Au treseau
Au bouleau
A la mousche
A la migne migne beuf
Au propous
A neuf mains

Au chapifou
Au pontz cheuz
A Colin bridé
A la grolle
Au cocquantin
A Colin Maillard
A myrelimofle
A mouschart
Au crapault
A la crosse
Au piston
Au bille boucquet
Aux roynes
Aux mestiers
A teste à teste bechevel
*Au pinot**
*A male mort**
*Aux croquinolles**
A laver la coiffe madame
Au belusteau
A semer l'avoyne
A briffault
Au molinet
A defendo
A la virevouste
A la bascule
Au laboureur
A la cheveche
Aux escoublettes enraigées
A la beste morte
A monte monte l'eschelette
Au pourceau mory
A cul sallé
Au pigonnet
Au tiers
A la bourrée
Au sault du buisson
A croyzer
A la cutte cache
A la maille bourse en cul
Au nid de la bondrée
Au passavant
A la figue
Aux petarrades
A pillemoustarde
A cambos
A la recheute
Au picandeau
A crocqueteste
A la grolle
A la grue
A taillecoup
Aux nazardes
Aux allouettes
Aux chinquenaudes

VOUS L'AVIEZ DEVINÉ !
Une malencontreuse inversion de photo s'était glissée dans notre article précédent (*J&S* n° 41, p. 69). Vous les aviez tous reconnus : les deux joueurs du château d'Issogne (photo n° 5) ne jouent pas au trictrac, mais aux... mérelles.


GARRY KASPAROV
a choisi SciSys
TURBO
POCKET CHESS
Garry Kasparov a choisi de donner son nom à la gamme d'ordinateurs d'échecs fabriquée par SCISYS car cette gamme est équilibrée, complète et cohérente, sachant répondre aux moindres désirs de l'amateur d'échecs, quel que soit son niveau. Du Pocket Chess (d'un très faible volume) au Léonardo, dernier né prestigieux de la gamme, SCISYS investit tout son talent dans la réalisation des ordinateurs d'échecs KASPAROV.
Distribué par TRANSECOM S.A.
103/115, rue Charles Michels –
Z.A.C. de Saint Denis - 93200
TRANSECOM SIRET 317 371 136

NICOLAS GIFFARD ET THIERRY PAUNIN

KASPAROV STAR OU TSAR?



photo Novosti

Le combat des chefs aura tenu toutes ses promesses. En conservant son titre de champion du monde d'échecs à Leningrad, Garry Kasparov, vingt-trois ans, tourne une nouvelle page de l'histoire des 64 cases. L'ère Kasparov commence vraiment.

Cette fois-ci ça y est ! Kasparov a signé de façon définitive son bail avec le titre de champion du monde. Il aura fallu vingt-cinq mois pour qu'il se sorte du « guêpier » Karpov et des chausse-trapes de la FIDE (Fédération internationale des échecs). Trois finales de championnat du monde pour confirmer, mais qui en doutait, que le « Tigre de Bakou », loin d'assurer un intérim, instaurait bien un règne. Un duel engagé le 10 septembre 1984 qui s'est conclu le 6 octobre 1986. Les deux « K » auront bataillé durant 96 parties pour leur suprématie : 96 parties, 3 475 coups joués, 10 ouvertures différentes, 13 gains pour Kasparov, 12 pour Karpov et 71 parties nulles. Cette finale 86 à deux épisodes, le premier à Londres et le second à Leningrad, aura été celle du suspense.

Après Londres qui voyait Kasparov prendre l'avantage par 6,5-5,5 (deux victoires à une), Leningrad fut le théâtre d'un scénario digne des meilleurs Hitchcock !

Kasparov prenait la mesure de son adversaire et les deux Espagnoles qu'ils jouèrent aux 14ᵉ et 16ᵉ parties furent un désastre pour Karpov. La messe semblait dite au soir de ce 15 septembre puisque Kasparov portait le score à 9,5-6,5 en sa faveur. C'est alors que Karpov retrouva sa superbe pour infliger à son bourreau trois défaites consécutives. La bête traquée se faisait chasseur : la défense Grünfeld de Kasparov explosait par deux fois, et Karpov retrouvait enfin sa Nimzo-Indienne.

Celui qui était laminé une semaine auparavant égalisait à 9,5 partout. Pire, Kasparov semblait vraiment avoir du pion dans l'aile. Les deux champions avaient joué, jusque là, bien dans leur style. Un Kasparov bouillant, cherchant à loisir des complications, se lançant dans de vénéneuses attaques et un Karpov fidèle à sa tactique de rouleau-compresseur, exploitant le plus infime avantage positionnel. Un phénomène nouveau pourtant dans le jeu de l'ex-Roi, et déterminant dans le verdict final : ses problèmes continuels de pendule. Les affres du *Zeitnot* (manque de temps) étaient le lot quotidien de Karpov.

L'égalité au score étant complète à l'aube de la 22ᵉ partie : ce championnat du monde se gagnerait donc sur un coup de poker (ou un coup de génie). Il fut le fait de Kasparov qui aborda un Gambit Dame et négocia cette partie dans le plus pur style... « karpovien ». Kasparov se mettant à jouer comme Karpov, il trouvait ainsi la clef de la partie et par là-même du match. Condamné à la victoire dans la 23ᵉ partie, celui qui régna sur les échecs pendant plus de dix ans, ne put qu'offrir le partage du point à son adversaire et ainsi effectuer au 3 434ᵉ coup de leur saga, la véritable passation des pouvoirs.

Treizième partie

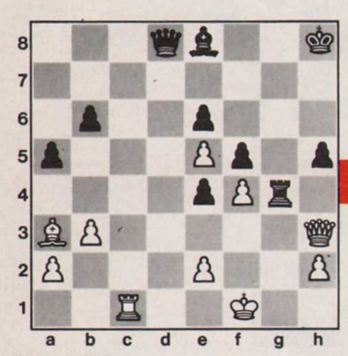
MURS DE PIERRE

Le public soviétique est connaisseur. Tous ces louvoiements derrière des lignes fortifiées appelées *Stonewalls* cachent, il le sait, bien des finesses. Toutes les idées de Kasparov dans le milieu de partie devinrent claires dès que la position s'ouvrit: le Roi blanc était mal en point et les spectateurs de Leningrad crurent à la victoire du plus jeune avant que Karpov ne trouve la parade 34. Fd6. Une partie originale.

Blancs: A. Karpov; Noirs: G. Kasparov
Défense Grünfeld.

1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cf3, Fg7; 4. g3, c6; 5. Fg2, d5; 6. c×d5, c×d5; 7. Cc3, 0-0; 8. Ce5, e6!
(un bon coup pour faire nulle. Les noirs constituent une sorte de forteresse bétonnée);
9. 0-0, Cfd7; 10. f4.
(plus ambitieux que 10. Cf3 comme il fut joué lors de la première partie)
10. ...f6; 11. Cf3, Cc6; 12. Fe3, Cb6; 13. Ff2, f5
(le fameux *Stonewall* — mur de pierre fait par les pions d5, e6 et f5 — est réalisé. Comme en face les pions blancs ont la même structure, la rigidité du centre est assurée!);
14. Ce5, Fd7; 15. Dd2, Cc8; 16. De3, Rh8; 17. Tfd1, Cd6; 18. b3, Tc8; 19. Tac1, Fe8
(tendant le piège grossier 20. C×c6,

F×c6; 21. D×e6??, Te8! qui capture la Dame blanche. Ce traquenard va durer trois coups) ;
20. Fe1, Ff6; 21. Ca4, b6; 22. Cb2, Ce4; 23. Cbd3, g5!
(il semble que dans toutes les sortes de schémas, ouverts ou bétonnés, Kasparov arrive toujours à prendre l'initiative. Le challenger va encore souffrir pour maintenir l'équilibre);
24. C×c6, F×c6; 25. Ce5, g×f4; 26. g×f4, Fe8; 27. Dh3, Tg8; 28. Rf1, T×c1; 29. T×c1, h5; 30. Fb4, a5; 31. Fa3, F×e5!; 32. d×e5, Tg4; 33. F×e4, d×e4;



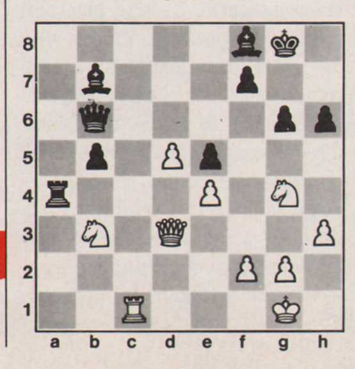
34. Fd6!
(il est beaucoup plus important d'empêcher l'arrivée de la Dame noire en d2 que de défendre le pion. Karpov s'en sort de justesse)
34. ...T×f4+; 35. Re1, Tg4; 36. De3, Dg5
(sinon les blancs passaient eux-mêmes à l'attaque);
37. D×g5, T×g5; 38. Tc8, Tg8; 39. e3, h4 ; 40. h3, a4; 41. Nulle.
Score: Kasparov 7, Karpov 6.

Quatorzième partie

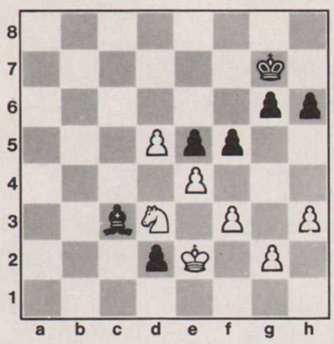
PIONS EN PATURE

Karpov lança le premier un pion chez l'ennemi: d3 en l'occurrence. Le champion du monde ne fut pas en reste et "suicida" son pion a3. Il semble que ce stratagème troubla Karpov car quand il s'agit de le prendre, il choisit, au 28e coup, la mauvaise pièce et se retrouva en difficulté sur l'échiquier et... à la pendule.
L'erreur fatale vint au 31e coup et, bien involontairement cette fois, un pion de Karpov vint se faire croquer dans le camp ennemi. La première "Partie Espagnole" gagnée par Kasparov contre son challenger.
Blancs: G. Kasparov; Noirs: A. Karpov
Partie Espagnole. Variante fermée.
1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Fb5, a6; Fa4, Cf6; 5. 0-0, Fe7
(les spécialistes savent que ce dernier coup détermine la "variante fermée" alors que 5. ...C×e4 aurait amené la "variante ouverte", favorite de Kortchnoy et de la nouvelle star Artur Youssoupov);
6. Te1, b5; 7. Fb3, d6; 8. c3, 0-0; 9. h3, Fb7; 10. d4, Te8; 11. Cbd2, Ff8; 12. a4, h6; 13. Fc2, e×d4
(ce dernier coup diverge d'une partie de l'an dernier entre les deux mêmes où Karpov avait préféré 13. ...Cb8. Le coup du texte, joué déjà par plusieurs grands-maîtres, tente de prendre de suite l'initiative à l'aile-Dame);
14. c×d4, Cb4; 15. Fb1, c5; 16. d5, Cd7; 17. Ta3, c4; 18. a×b5

(une partie Sokolov-Psakhis de l'an dernier s'était poursuivie par 18. Cd4, Ce5; 19. a×b5, Db6! après quoi les noirs eurent un léger avantage)
18. ...a×b5; 19. Cd4, T×a3; 20. b×a3, Cd3!; 21. F×d3, c×d3; 22. Fb2
(après dix-sept minutes de réflexion, Kasparov rejeta la capture 22. C×b5 à cause de 22. ...Db6; 23. Cc3, Tc8! et les noirs exercent une forte pression)
22. ...Da5; 23. Cf5
(menaçant 24. F×g7!, F×g7; 25. Dg4)
23. ...Ce5!
(un bon coup, mais qui entama de vingt minutes le capital temps de Karpov);
24. F×e5, d×e5
(et non 24. ...T×e5?; 25. Cf3!, Te8; 26. D×d3 et les blancs ont un pion de plus);
25. Cb3, Db6; 26. D×d3, Ta8; 27. Tc1, g6; 28. Ce3, F×a3?
(pourquoi pas le naturel 28. ...T×a3?);
29. Ta1, Ta4
(après dix longues minutes, ne lui en laissant plus que cinq pour les dix coups avant le contrôle du 40e coup);
30. Cg4, Ff8; 31. Tc1
(le piège était 31. C×e5?, T×a1+; 32. C×a1, Fg7! et les Cavaliers blancs sont en perdition)



31. ...Dd6?
(la conséquence d'un mauvais calcul, trop succint par manque de temps. La position des noirs est cependant difficile et la défense du pion e5 se révèle délicate. Une contre-attaque vers f2 par 31. ...Ta2 semble nécessaire);
32. Cc5!, Tc4
(la défense imaginée par Karpov échoue, comme les autres tentatives. La position noire est perdante);
33. T×c4!, b×c4; 34. C×b7, c×d3
(34. ...Db4; 35. Dc2!)
35. C×d6, F×d6; 36. Rf1, Rg7; 37. f3, f5; 38. Cf2, d2; 39. Re2, Fb4; 40. Cd3, Fc3

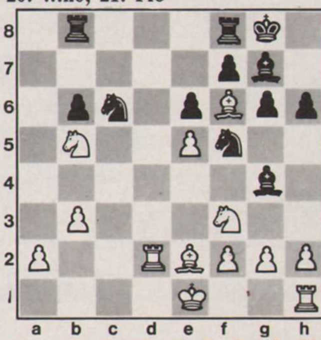


... et Karpov abandonna sans reprendre le jeu le lendemain. Il aurait pu suivre 41. Cc5!, Rf6; 42. Cb3 et le gain du pion d2, ajouté à la force du pion passé d5, assure une victoire facile à Kasparov.
Score: Kasparov 8, karpov 6

Quinzième partie

COMME BOTVINNIK ET FISCHER

L'idole de tous les joueurs soviétiques est sans nul doute Mikhaïl Botvinnik, modèle en tant que joueur d'échecs et aussi en tant qu'homme public. Nul doute que les "deux K" ont étudié à fond les matches de leur père spirituel! Aussi l'intérêt fut-il grand de voir Karpov innover sur le jeu de Botvinnik avec 12. e5, et il fallut tout le talent de Kasparov pour "tenir" la finale.
Les coups 14. ...Tb8! et 17. ...b6! sont dignes d'admiration... et de Fischer!
Blancs: A. Karpov; Noirs: G. Kasparov
Défense Grünfeld. Variante russe.
1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, d5; 4. Cf3, Fg7; 5. Db3, d×c4; 6. D×c4, 0-0; 7. e4, Fg4; 8. Fe3, Cfd7
(l'idée mise au point par Smyslov, il y a une trentaine d'années. Les noirs amènent une pièce supplémentaire sur l'aile-Dame et découvrent l'action de leur Fou "indien");
9. Td1, Cc6; 10. Fe2, Cb6; 11. Dc5, Dd6; 12. e5
(une fameuse partie Botvinnik-Fischer, deux anciens champions du monde, avait vu après 12. h3, F×f3; 13. g×f3, Tfd8; 14. d5, Ce5, les noirs prendre un léger avantage. Le coup de Karpov semble plus fort)
12. ...D×c5; 13. d×c5, Cc8; 14. Cb5, Tb8!
(et non 14. ...C×e5?; 15. C×e5, F×e2; 16. R×e2, F×e5; 17. Fd4! et les blancs ont un avantage décisif);
15. C×c7, e6!; 16. Cb5, C8e7; 17. Td2, b6!
(superbe! Kasparov, comme un joueur de go, ne perd pas de temps à capturer un pion condamné, e5 en l'occurrence, et préfère miner c5, éventuel soutien à un Cd6);
18. c×b6, a×b6; 19. Fg5, Cf5; 20. b3
(la marque du renoncement à un quelconque avantage)
20. ...h6; 21. Ff6



21. ...F×f3; 22. F×f3, C×e5; 23. F×e5, F×e5; 24. 0-0, Tfd8; 25. Tfd1, T×d2; 26. T×d2, Tc8; 27. g3, Tc1+; 28. Rg2, Rf8; 29. Fe4, Re7; 30. Nulle.
Score : Kasparov 8,5, Karpov 6,5.

Seizième partie

CONCEPTION GRANDIOSE

Le premier sacrifice vint de Karpov: un gambit, qui lui donna une emprise totale sur l'aile-Dame. Las, ce faisant il déclencha l'imagination créatrice du disciple d'Alekhine.
Pour beaucoup d'observateurs, la première impression fut que l'offensive de Kasparov sur l'aile-Roi tenait plus de "l'attaque de café" que du calcul sérieux.
En analysant longuement, on s'aperçoit cependant des variantes fantastiques prévues par Kasparov et de la difficulté, malgré les apparences, à défendre la citadelle noire. Le coup de grâce subtil 37. d6+!! fut le digne couronnement d'une conception grandiose.

Blancs: G. Kasparov; Noirs: A. Karpov

Partie Espagnole. Variante fermée.

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Fb5, a6; 4. Fa4, Cf6; 5. 0-0, Fe7; 6. Te1, b5; 7. Fb3, d6; 8. c3, 0-0; 9. h3, Fb7; 10. d4, Te8; 11. Cbd2, Ff8; 12. a4, h6; 13. Fc2, e×d4; 14. c×d4, Cb4; 15. Fb1, c5; 16. d5, Cd7; 17. Ta3, c4; 18. Cd4

(innovant par rapport à 18. a×b5 joué dans la quatorzième partie)

18. ... Df6; 19. C2f3

(sans doute surpris par la venue de la Dame en f6, alors qu'en b6 elle aurait protégé le pion b5, Kasparov prit une demi-heure pour se décider à ce relais des Cavaliers)

19. ... Cc5!

(un judicieux sacrifice de pion joué rapidement, ce qui prouve que Karpov et son équipe ont fourni un important travail préparatoire sur cette variante depuis la 14e partie);

20. a×b5, a×b5; 21. C×b5, T×a3; 22. C×a3, Fa6; 23. Te3

(le début de la seule action possible pour les blancs: une offensive à l'aile-Roi)

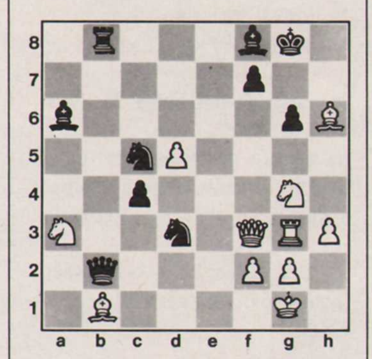
23. ...Tb8; 24. e5

(24. Tc3, pour prendre c4, paraît plus sûr)

24. ...d×e5; 25. C×e5, Cbd3!

(contre-attaque sur f2) ;

26. Cg4, Db6; 27. Tg3, g6; 28. F×h6, D×b2; 29. Df3



(une position typique du match: Kasparov laisse l'aile-Dame à l'abandon en spéculant sur une attaque du roque. Une énorme confiance en soi est requise pour une telle façon de jouer. La suite de la partie est vraiment extraordinaire)

29. ...Cd7

(la capture 29. ...D×a3 aurait été punie non pas par 30. Cf6+, Rh8; 31. Dh5? à cause de 31. ...Fg7!!, mais plutôt par 30. Cf6+, Rh8; 31. F×f8!, T×f8; 32. Tg4!, Dc1+; 33. Rh2, Dh6; 34. Dg3! et l'attaque blanche est irrésistible);

30. F×f8, R×f8

(ou 30. ...T×f8; 31. F×d3!, c×d3; 32. Ch6+, Rh7; 33. C×f7!, Rg7; 34. De4! et g6 tombe);

31. Rh2!

(pour jouer Ch6 sans être victime de Dc1+ et D×h6)

31. ...Tb3

(à l'analyse, il s'avère que seul 31. ...Dc1! est en mesure de repousser l'attaque blanche, en empêchant à tout prix 32. Ch6);

32. F×d3!, c×d3

(32. ...T×d3; 33. Df4! n'arrange pas les affaires des noirs);

33. Df4!

(et non 33. Ch6?, Df6! et l'attaque serait de suite stoppée)

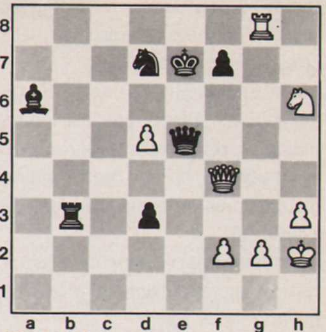
33. ...D×a3

(perdant mais, semble-t-il, comme toutes les autres tentatives défensives);

34. Ch6!, De7; 35. T×g6, De5

(clouage de la Dame blanche, sans doute la pointe défensive de Karpov, mais...);

36. Tg8+, Re7



37. d6+!!

(superbe harmonie entre le pion et le Cavalier blancs: suivant la façon de prendre d6, le Cavalier vient effectuer la fourchette soit en f5, soit en f7. Par contre 37. Cf5+ aurait perdu la partie à cause de 37. ...Rf6)

37. ...Re6; 38. Te8+, Rd5; 39. T×e5+, C×e5; 40. d7, Tb8; 41. C×f7! Abandon.

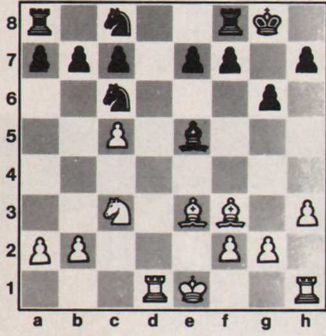
Score: Kasparov: 9,5, Karpov: 6,5

Dix-septième partie

LE TRAVAIL PREPARATOIRE

Quand Kasparov vit le coup 14. h3!!, il était déjà trop tard. Travaillé en "laboratoire" par Karpov et son

équipe, il constitue la réfutation de la façon de jouer de Kasparov dans la quinzième partie.
La suite ne fut plus qu'une exécution méthodique "à la Karpov": échanges judicieux, étouffement progressif du camp adverse, et enfin concrétisation matérielle en croquant les pions un à un.
Une deuxième victoire de Karpov ressemblant étrangement à la première.
Blancs: A. Karpov; Noirs: G. Kasparov
Défense Grünfeld. Variante russe.
1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, d5; 4. Cf3, Fg7; 5. Db3, d×c4; 6. D×c4, 0-0; 7. e4, Fg4; 8. Fe3, Cfd7; 9. Td1, Cc6; 10. Fe2, Cb6; 11. Dc5, Dd6; 12. e5, D×c5; 13. d×c5, Cc8?
(après cette partie, on peut considérer ce dernier coup comme réfuté. Indispensable paraît 13. ...F×f3; 14. F×f3, Cc4 ou 14. g×f3, Cc8, bien que les blancs possèdent, là aussi, un net avantage);
14. h3!, F×f3; 15. F×f3, F×e5
(15. ...C×e5; 16. F×b7 ouvrirait le jeu en faveur des Fous blancs).

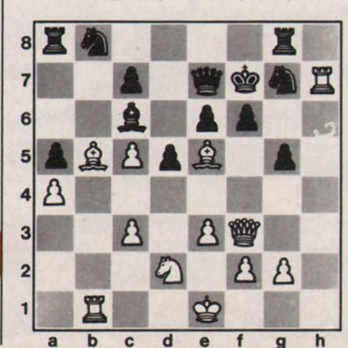


16. F×c6!!
(de la haute stratégie. Kasparov ne pourra résoudre ces deux problèmes: faire jouer son Cc8 et neutraliser l'entrée de la Tour en d7)
16. ...b×c6; 17. Fd4!, Ff4
(l'échange des Fous faciliterait la tâche des blancs);
18. 0-0, a5; 19. Tfe1, a4; 20. Te4, Fh6; 21. Fe5, a3; 22. b3, Ca7; 23. Td7!, Fc1; 24. T×c7, Fb2
(défense imaginative mais insuffisante car la position est tout simplement... indéfendable!);
25. Ca4
(menaçant 26. Cb6)
25. ...Cb5; 26. T×c6, Tfd8; 27. Tb6, Td5; 28. Fg3!, Cc3; 29. C×c3, F×c3; 30. c6, Fd4; 31. Tb7. Abandon.
(le pion c6 est trop fort).
Score: Kasparov: 9,5, Karpov: 7,5

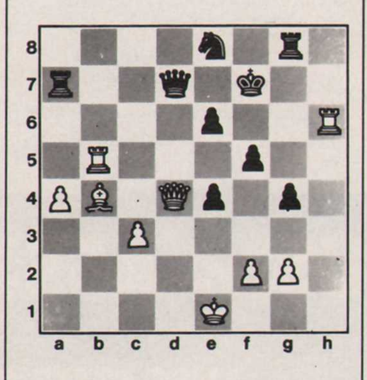
Dix-huitième partie

DU GACHIS

"Dominer n'est pas gagner."
Vraie dans tous les sports, cette maxime voit son illustration parfaite dans une partie d'échecs gâchée. Trente-sept bons coups n'auront pas suffi pour que Kasparov enregistre sa cinquième victoire, mais deux, seulement deux "petits" coups (38. Th7+ et 39. a5) donnèrent la victoire à son challenger qui, sans nul doute, n'en escomptait pas tant.
Rude coup pour le moral, un tel gâchis !
Blancs: G. Kasparov; Noirs: A. Karpov
Défense Ouest-Indienne.
1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cf3, b6; 4. Cc3, Fb4; 5. Fg5, Fb7; 6. e3, h6; 7. Fh4, F×c3+
(une façon de jouer moins fréquente que 7. ...g5; 8. Fg3, Ce4; 9. Dc2);
8. b×c3, d6; 9. Cd2, g5; 10. Fg3, De7; 11. a4, a5; 12. h4, Tg8; 13. h×g5, h×g5; 14. Db3!
(l'aile-Dame est ainsi "insécurisée" pour le Roi noir dont la recherche d'un abri préoccupera désormais Karpov)
14. ...Ca6; 15. Tb1, Rf8
(avec le plan Rg7 puis Th8, et les noirs reconquièrent la seule colonne ouverte);
16. Dd1, Fc6
(pour déclouer le pion b6 en vue de la percée blanche c4-c5);
17. Th2, Rg7; 18. c5!, b×c5; 19. Fb5
(on voit le sens du coup Th2: les noirs ne peuvent répliquer 19. ...F×g2)
19. ...Cb8; 20. d×c5, d5
(les noirs doivent s'efforcer de fermer les lignes, ici la diagonale f3-a8);
21. Fe5, Rf8; 22. Th6, Ce8
(forcé. Le jeu imaginatif de Kasparov lui vaut un gros avantage sur l'échiquier... mais du retard à la pendule);
23. Dh5, f6; 24. Th7, Cg7; 25. Df3, Rf7
(25. ...f5 laisserait un Fe5 superbe et dominateur);
26. Dh5+, Rf8; 27. Df3, Rf7;



28. Th6
(bien entendu, 28. Dh5+ aurait répété la même position et obtenu la partie nulle. On ne saurait cependant blâmer Kasparov pour avoir continué une attaque aussi prometteuse)
28. ...Ce8; 29. e4
(menaçant 30. F×f6!, C×f6; 31. e5)
29. ...g4; 30. Df4, F×b5; 31. T×b5, Cd7; 32. F×c7, C×c5
(la menace de "fourchette" en d3 ralentit l'offensive blanche et permet à Karpov de souffler un peu);
33. De3, C×e4; 34. C×e4, d×e4;
(non pas 34. ...C×c7? à cause de 35. C×f6!);
35. F×a5, f5; 36. Fb4, Dd7; 37. Dd4!
(avec le petit piège 37. ...D×d4?; 38. Tb7+, Cc7; 39. T×c7+, Re8; 40. c×d4 et les blancs ont gagné le cavalier)
37. ...Ta7;



38. Th7+?
(après 38. De5!!, les noirs auraient été totalement "ligotés" car 38. ...T×a4 est réfuté par 39. Tb7!!, D×b7; 40. D×e6, mat. Le manque de temps de réflexion aura coûté une victoire bien construite au champion du monde).
38. ...Cg7; 39. a5?
(nouvelle erreur, cette fois fatale. Le retour de la Tour en h6 s'imposait et aurait évité la défaite)
39. ...Rg6!
(réduisant la Tour au rang de spectateur des prochains débats, et se mettant à l'abri);
40. D×d7, T×d7; 41. Th4
(le coup sous enveloppe. Les pions blancs de l'aile-Dame ne compensent pas l'arrivée des forces noires autour du monarque. L'exécution sera remarquablement réalisée par Karpov. On appréciera le réseau de mat final)
41. ...Tgd8; 42. c4, Td1+; 43. Re2, Tc1; 44. a6, Tc2+; 45. Re1, Ta2; 46. Tb6, Td3; 47. c5, Ta1+; 48. Re2, Ta2+; 49. Re1, g3! ; 50. f×g3, T×g3; 51. Rf1, Tg×g2
(avec la menace 52. ...Tgf2+ puis 53. ...Tfb2 et le mat suit);
52. Fe1, Tgc2; 53. c6, Ta1; 54. Th3
(pour venir en e3 protéger le Fou)
54. ...f4; 55. Tb4, Rf5; 56. Tb5+, e5; 57. Ta5, Td1!!; 58. a7, e3!!; 59. Abandon
(car la suite est forcée: 59. Tf3 — pour empêcher 59. ...Tf2+; 60. Rg1, T×e1 mat — Ch5! 60. Rg1, T×e1+; 61. Tf1, T×f1+; 62. R×f1, f3; 63. Ta1, Cg3+; 64. Re1, f2+; 65. Rd1, Td2+; 66. Rc1, f1 = D mat).

Score : Karpov 9,5, Kasparov 8,5.

Dix-neuvième partie

KARPOV COMME ON L'AIME

Le Cubain Capablanca est resté célèbre pour ses "petites combinaisons", astuces tactiques permettant de concrétiser en victoire une position avantageuse.
A l'art de la "petite combinaison", Karpov ajoute, plus que quiconque, la technique de la domination avec un matériel restreint. Plus les pièces s'échangent, plus Karpov devient dangereux.
Cette partie montre un nouvel échantillon, notamment entre les 25e et 28e coups, de la virtuosité de Karpov après un allégement matériel.
Un art moins bruyant que celui du champion en titre mais pas moins enthousiasmant.
Ainsi l'incroyable s'est-il produit: trois défaites de suite pour Kasparov qui se fait rattraper!

Blancs: A. Karpov; Noirs: G. Kasparov
Défense Grünfeld. Variante Prins.

1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, d5; 4. Cf3, Fg7; 5. Db3, d×c4; 6. D×c4, 0-0; 7. e4, Ca6
(ce coup excentrique de Cavalier est dû au maître hollandais Prins. L'idée est de soutenir la poussée c7-c5 sans fermer la diagonale du Fc8);

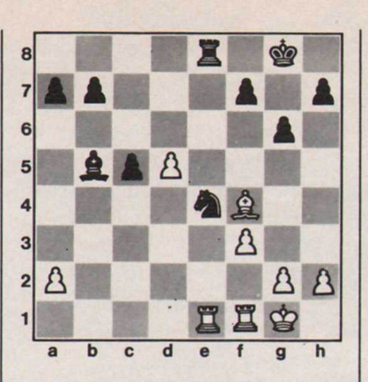
8. Fe2, c5; 9. d5, e6; 10. 0-0, e×d5; 11. e×d5; Ff5; 12. Ff4, Te8; 13. Tad1, Ce4; 14. Cb5!
(une idée nouvelle. Le contrôle des cases d6 et c7 limite le choix des noirs)

14. ...Df6
(le simple 14. ...F×b2 semble préférable);
15. Fd3, Cb4
(fidèle à son style, Kasparov cède du matériel, ici la qualité, pour prendre l'initiative. L'idée semble saine... jusqu'à ce que l'on suive le déroulement de la partie! Les coups magnifiques de précision de Karpov vont jeter un doute sur le bien-fondé de la conception du champion du monde);
16. Cc7!, C×d3; 17. C×e8, T×e8; 18. D×d3!
(sans craindre 18. ...Cg3?; 19. Db5!. D'ailleurs la non-protection de la Te8 sera le facteur primordial de la suite)
18. ...D×b2; 19. Tde1!
(menaçant 20. g4!)

19. ...Db4; 20. Cd2
(renouvelant la menace)

20. ...Da4; 21. Dc4, D×c4; 22. C×c4, Fc3; 23. Cd2!, F×d2; 24. F×d2, Fd7
(la pointe défensive de Kasparov: le Fd2 est attaqué ainsi que la qualité par Fb5. Son adversaire a vu plus loin...);

25. Ff4!!, Fb5; 26. f3!!



26. ...g5
(le génie de Karpov est illustré par la réfutation de la prise de la Tour: 26. ...F×f1; 27. R×f1, Cf6; 28. T×e8+!, C×e8; 29. Fe5!! et l'arrêt du pion suppose le sacrifice du Cavalier, par exemple 29. ...f6; 30. d6!, f×e5; 31. d7, ou 29. ...Cg7; 30. d6, Ce6; 31. d7, Rf8; 32. Fd6+!, Rg8; 33. Fc7, etc.);

27. F×g5!!, F×f1
(à nouveau une pointe "karpovienne" sur 27. ...C×g5: 28. T×e8+, F×e8; 29. h4! et le Cavalier n'a pas de case!);

28. R×f1, Cd6; 29. Fe7!
(assurant le pion de plus et le gain de la partie)

29. ...Cc8; 30. F×c5, Td8; 31. Te5
(encore une incroyable menace avec si peu de matériel: 32. Tg5+, Rh8; 33. Fd4+, f6; 34. F×f6 mat!)

31. ...f6; 32. Tf5, b6; 33. Fd4, Ce7; 34. F×f6, T×d5; 35. Tg5+
(toujours précis. Après 35. T×d5, C×d5, le Fou serait attaqué alors qu'avec le coup du texte ce sont les noirs qui perdront un temps)

35. ...T×g5; 36. F×g5, Cc6; 37. Re2, Rf7; 38. Rd3, Re6; 39. Rc4, Ce5+; 40. Rd4, Cc6+; et abandon des noirs sans reprendre le jeu après l'ajournement.

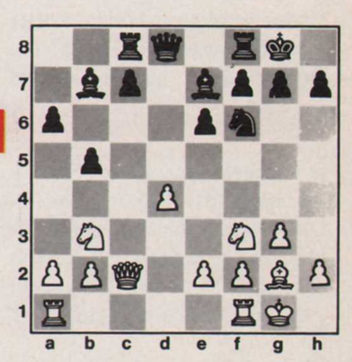
Score : Kasparov 9,5, Karpov 9,5.

Vingtième partie

STOPPER L'HEMORRAGIE

Telle fut l'intention de Kasparov si l'on en juge à sa façon de combattre dans cette vingtième partie: un minuscule avantage sans prendre de risque. Avantage réduit à néant par Karpov au moyen de 13. ...c5! Un demi-point de gagné avec les noirs pour Karpov, et un demi-point qui interrompt une série désastreuse pour Kasparov.

Blancs: G. Kasparov; Noirs: A. Karpov
Partie Catalane.
1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. g3, d5; 4. Fg2, Fe7; 5. Cf3, 0-0; 6. 0-0, d×c4; 7. Dc2, a6; 8. D×c4, b5
(le système de développement choisi par les noirs fait partie depuis longtemps du répertoire de Karpov);
9. Dc2, Fb7; 10. Fg5, Cbd7; 11. F×f6
(pour dévier une pièce noire du contrôle de la case c5 et empêcher la poussée libératrice c7-c5)
11. ...C×f6; 12. Cbd2, Tc8; 13. Cb3



13. ...c5!
(quand même!);
14. d×c5
(ou 14. C×c5, F×f3!; 15. F×f3, D×d4; etc.)

BON DE COMMANDE PAGE 49

14. ...Fd5!; 15. Tfd1, F×b3; 16. D×b3, Dc7; 17. a4, D×c5; 18. a×b5, a×b5; 19. Cd4, b4; 20. e3, Tfd8; 21. Td2, Db6; 22. Nulle.
Score : Kasparov 10, Karpov 10.

Vingt-et-unième partie

CHANGER DE STYLE

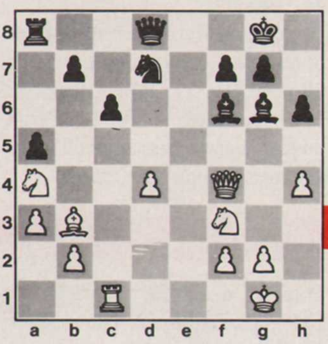
C'est ce que Kasparov dut s'imposer dans cette vingt-et-unième partie du match, avant-dernière avec les noirs. Il n'alla pas loin pour trouver un nouveau style puisqu'il choisit, judicieusement, celui de son adversaire ! La sixième partie de 1984 fut répétée (chacun changeant de camp) jusqu'au treizième coup où Kasparov fit précéder la poussée b6-b5 par un échange central. Plus « karpovien » que Karpov, il annihila toute vélléité blanche et sut conquérir un précieux demi-point en restant recroquevillé dans une finale de pièces mineures.

Blancs : A. Karpov ; Noirs : G. Kasparov
Défense Ouest-Indienne.
1. d4, Cf6 ; 2. c4, e6 ; 3. Cf3, b6 ; 4. g3, Fa6 ; 5. b3, Fb4+ ; 6. Fd2, Fe7 ; 7. Fg2, 0-0 ; 8. 0-0, d5 ; 9. Ce5, c6 ; 10. Fc3, Cfd7 ; 11. C×d7, C×d7 ; 12. Cd2, Tc8 ; 13. e4, d×c4 ; 14. b×c4, b5 !
(la même idée que celle appliquée par Karpov en 1984 lors de la sixième partie. Le champion fait donc confiance à son challenger pour les recettes de nullité !) ;
15. Te1, b×c4 ; 16. Dc2, Dc7 ; 17. Cf1, e5 !
(il faut réagir avant la récupération du pion c4 par le Cavalier) ;
18. Ce3, e×d4 ; 19. F×d4, Fc5 !
(toujours la politique des échanges) ;
20. F×c5, C×c5 ; 21. C×c4, Tfd8 ; 22. Tad1, T×d1 ; 23. T×d1, Td8 ; 24. T×d8+, D×d8 ; 25. h4, Dd4 ! ; 26. Db2 !
(le thème du mat du couloir permet à Karpov d'imposer une finale où les blancs ont la meilleure structure de pions)
26. ...D×b2 ; 27. C×b2, f6 ; 28. f3, Rf7 ; 29. Ff1, Fb5 ; 30. Rf2, Re6 ; 31. Fc4+, Rd6 ; 32. Re3, Cd7 ; 33. f4, Cb6 ; 34. Fg8, h6 ; 35. Cd3, Cd7 ; 36. Rd4, c5+ ; 37. Rc3, Fc6 ; 38. Cf2, Cb6 ; 39. Fb3, Ca8
(une mini provocation destinée à montrer à Karpov que même ce genre de coups suffit à annuler) ;
40. Rd3, Cb6 ; 41. Fc2, Fb5+
(le coup sous enveloppe) ;
42. Rc3, Ca4+ ; 43. Rd2, c4 ! ; 44. e5+, f×e5 ; 45. Ce4+, Re6 !
(laissant effectuer 46. F×a4, F×a4 ; 47. Cc5+ car après 47. ...Rf5 ; 48. C×a4, e×f4 ; 49. g×f4, R×f4, les blancs perdraient encore le pion h4. Donc...) ;
46. Nulle
Score : Kasparov 10,5, Karpov 10,5

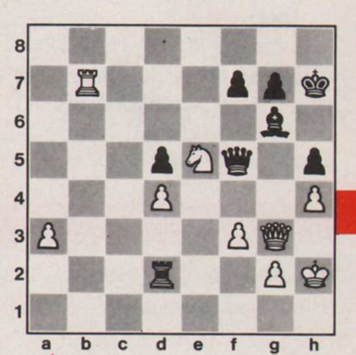
Vingt-deuxième partie

LA PRESSION DU JEU CLASSIQUE

Quand j'avais interviewé Spassky, il y a deux ans, alors que Karpov menait largement le premier match, et lui avais demandé s'il ne fallait pas tenter des ouvertures violentes, comme des gambits, pour battre Karpov, sa réponse avait été : « *Karpov est plus gêné par le jeu classique : pression centrale, accumulation de petits avantages techniques et transposition en finale.* »
Une recette appliquée à la lettre dans cette 22e partie. Autour de son fier pion central, Kasparov sut tenir en respect toute tentative de libération adverse. On admirera tout particulièrement les coups 21. Ca4 !, 32. Dh3 et le coup de grâce (secret d'ailleurs) 41. Cd7 ! !
Le dernier tournant du match.
Blancs : G. Kasparov ; Noirs : A. Karpov
Gambit Dame.
1. d4, Cf6 ; 2. c4, e6 ; 3. Cf3, d5 ; 4. Cc3, Fe7 ; 5. Fg5, h6 ; 6. F×f6, F×f6 ; 7. e3, 0-0 ; 8. Tc1, c6 ; 9. Fd3, Cd7 ; 10. 0-0, d×c4 ; 11. F×c4, e5 ; 12. h3, e×d4 ; 13. e×d4, Cb6
(la dixième partie avait vu Karpov égaliser facilement en jouant 13. ...c5. Le choix de la partie indique une plus grande ambition, laissant les blancs avec le pion isolé en espérant exploiter sa faiblesse) ;
14. Fb3, Ff5 ; 15. Te1, a5 ; 16. a3, Te8
(au championnat d'URSS de cette année A. Beliavsky joua 16. ...Dd7 et se retrouva aussi en difficulté contre Lputian) ;
17. T×e8+, D×e8 ; 18. Dd2, Cd7
(gêné par la venue éventuelle du Cavalier blanc en e5, Karpov prend les devants en contrôlant cette case. Ce repli semble toutefois inférieur à 18. ...Dd7) ;
19. Df4, Fg6
(19. ...Fe6 se heurtait à 20. Te1 et la menace de créer un pion faible en e6 est très gênante) ;
20. h4, Dd8 ; 21. Ca4 !



(les noirs sont placés dans une sorte de *zugzwang*. Le Cavalier ne peut bouger sans laisser celui des blancs s'installer en c5, et Kasparov incite donc son adversaire à s'affaiblir en poussant b7-b5) ;
21. ...h5 ; 22. Te1, b5
(on voit mal quoi jouer d'autre) ;
23. Cc3, Db8 ; 24. De3 !, b4? !
(sans doute prématuré. Un « recentrage » comme 24. ...Dd6, ou 24. ...Ff5, paraît préférable) ;
25. Ce4, b×a3
(sur 25. ...F×e4 ; 26. D×e4, b×a3 Kasparov devait avoir prévu 27. F×f7+ !, R×f7 ; 28. De6+, Rf8 ; 29. Cg5 !, F×g5 ; 30. h×g5 et les menaces directes comme 31. g6 ou 31. Te3 doivent permettre aux blancs de l'emporter) ;
26. C×f6+, C×f6 ; 27. b×a3, Cd5?
(Karpov accepte ainsi un schéma inférieur et bien connu : mauvais Fou contre Cavalier. Sans doute pouvait-il tenter 27. ...Cg4 ; 28. Dc3, Dd6) ;
28. F×d5, c×d5 ; 29. Ce5, Dd8 ; 30. Df3 !
(empêchant 30. ...D×h4 à cause de 31. C×g6 ! puis 32. D×d5+ et 33. D×a8) ;
30. ...Ta6 ; 31. Tc1, Rh7
(non pas 31. ...D×h4? ; 32. Tc8+, Rh7 ; 33. C×f7 !, F×f7 ; 34. D×f7 avec un Roi noir trop mal en point) ;
32. Dh3, Tb6
(Karpov ne veut pas mourir « à petit feu » en jouant 32. ...Ta8, mais cet abandon de la huitième rangée lui sera fatal) ;
33. Tc8, Dd6 ; 34. Dg3 !
(tout en préparant la venue du Roi en h2, la Dame blanche vise sa rivale)
34. ...a4
(amène la perte d'un pion mais la partie n'était sans doute plus sauvable) ;
35. Ta8 !, De6
(car 35. ...Tb3 se voyait puni par 36. Th8+ !, R×h8 ; 37. C×f7+ ! et 38. D×d6) ;
36. T×a4, Df5 ; 37. Ta7, Tb1+ ; 38. Rh2, Tc1
(38. ...Td1 valait un peu mieux) ;
39. Tb7
(empêchant 39. ...Db1)
39. ...Tc2 ; 40. f3, Td2



41. Cd7 ! !
(le coup sous enveloppe qui gagne irrémédiablement. Interrogé après la première séance de jeu, Karpov déclara d'ailleurs : « *Si Kasparov a mis 41. Cd7 dans l'enveloppe, je suis perdu.* ») ;
41. ...T×d4 ; 42. Cf8+, Rh6
(42. ...Rg8 ; 43. Tb8 !) ;
43. Tb4 ! !, Tc4
(l'échange des Tours amenait une fin similaire à celle de la partie, et un coup de Tour sur la colonne d permettait 44. Tb8 ! avec la menace imparable de prendre en g6 avec le Cavalier puis de faire échec en h8) ;
44. T×c4 !, d×c4 ; 45. Dd6 !, c3
(forcé) ;
46. Dd4 ! Abandon
(car après 46. ...Fh7, seule manière d'éviter le mat, 47. D×c3, les noirs ont un pion de moins sans pouvoir se libérer des menaces sur leur Roi. Par exemple 47. ...Df4+, 48. g3).
Score : Kasparov 11,5, Karpov 10,5

Vingt-troisième partie

FIN DE L'ERE KARPOV

Partie historique en ce mercredi 6 octobre puisqu'elle officialisa la transmission de la couronne mondiale à Garry Kasparov.
Dix années durant, Anatoly Karpov aura régné, montrant que son titre, bien que conquis par le forfait de Fischer, était mérité. En proposant nulle au 32e coup, immédiatement acceptée par Kasparov, il s'empressa de féliciter son cadet qui venait de conquérir le demi-point manquant avec beaucoup d'imagination. Les

coups 16. ...Tf5 et 23. ...Cc7 n'auraient pas été reniés par Robert Fischer.

Blancs : A. Karpov ; Noirs : G. Kasparov

Partie Anglaise.

1. Cf3, Cf6 ; 2. c4, b6 ; 3. g3, c5 ; 4. Fg2, Fb7 ; 5. 0-0, g6 ; 6. d4, c×d4 ; 7. D×d4

(les mêmes joueurs pratiquèrent déjà cette ouverture lors du premier match où Karpov reprenait sur d4 avec son Cavalier) ;

7. ...Fg7 ; 8. Cc3, d6 ; 9. Td1, Cbd7 ; 10. b3, Tc8 ; 11. Fb2, 0-0 ; 12. De3

(le vis-à-vis Dd4-Fg7 faisait de 12. ...d5 une menace) ;

12. ...Te8 ; 13. Tac1, a6 ; 14. Fa1?

(Kasparov va faire en sorte que ce coup soit une perte de temps. 14. Dd2 semble préférable) ;

14. ...Tc5 ; 15. a4, Da8 ; 16. Ce1, Tf5 !

(une idée tout à fait originale pour provoquer un affaiblissement des parages du Roi blanc) ;

17. F×b7 ; D×b7 ; 18. f3 !

(la meilleure façon de parer 18. ...Cg4. Inférieurs étaient 18. h3?, Th5 ! et 18. Cd3, Cc5 !)

18. ...h5 ; 19. Cg2, Tc5

(un repli prudent dicté par la situation du match. Un Kasparov ambitieux aurait peut-être préféré 19. ...Cc5) ;

20. Fb2, Tcc8 ; 21. Fa3, Cc5 !

(en route vers c7) ;

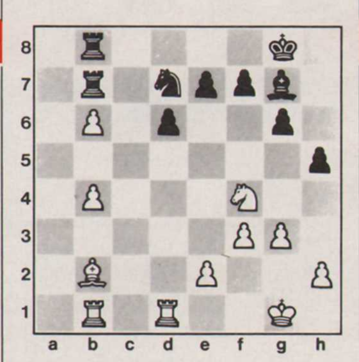
22. Tb1, Ce6 ; 23. Dd3, Cc7 ; 24. Cf4, b5 ! ; 25. c×b5, a×b5 ; 26. C×b5

(la prise avec le pion a4 n'est possible ni sur ce coup ni au prochain à cause de Da7+ qui capturerait le Fou en a3) ;

26. ...C×b5 ; 27. D×b5, D×b5 ; 28. a×b5, Tb8 ; 29. Fb2, Tb7

(évitant 29. ...T×b5? ; 30. F×f6 !, F×f6 ; 31. Cd5 car le Cavalier viserait à la fois c7 et f6) :

30. b6, Teb8 ; 31. b4, Cd7 ;



32. F×g7 et Nulle sur la proposition de Karpov.

(celui-ci aurait eu des problèmes pour protéger son pion b4 si la partie avait continué. Dans la position du diagramme, les noirs ont l'avantage).

Score : Kasparov 12, Karpov 11

Vingt-quatrième partie

POUR L'HONNEUR

Le score du match sera inscrit à tout jamais dans l'histoire des échecs. C'est ce à quoi durent penser les deux protagonistes pour se motiver.

Après avoir frôlé le désagrément de terminer en perdant, Karpov décida d'ajourner la partie dans une position où il ne pouvait espérer gagner. Des mauvaises langues prétendent qu'il voulait éviter ainsi une démonstration d'enthousiasme des supporters de Garry Kasparov...

Blancs : G. Kasparov ; Noirs : A. Karpov

Défense Ouest-Indienne.

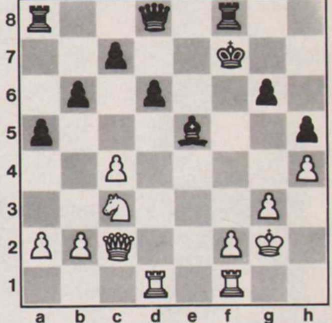
1. d4, Cf6 ; 2. c4, e6 ; 3. Cf3, b6 ; 4. g3, Fb7 ; 5. Fg2, Fb4+ ; 6. Fd2, a5 ; 7. 0-0, 0-0 ; 8. Fg5, Fe7

(il faut retirer le Fou de b4 pour éviter le désagréable 9. c5 ! avec la menace 10. a3) ;

9. Dc2, h6 ; 10. F×f6, F×f6 ; 11. Cc3, g6 ; 12. Tad1, d6 ; 13. h4, h5 ; 14. e4, Cd7 ; 15. e5, Fg7 ; 16. d5

(pour beaucoup d'observateurs, ce coup allait permettre à Kasparov d'atteindre le score de 13 à 11) ;

16. ...C×e5 ; 17. C×e5, F×e5 ; 18. d×e6, F×g2 ; 19. R×f7 ; 20. R×g2



20. ...F×c3 !

(nécessaire et suffisant pour l'obtention du demi-point) ;

21. D×c3, Df6 ; 22. D×f6+, R×f6 ; 23. a4, Tae8 ; 24. Tfe1, T×e1 ; 25. T×e1, Td8 ; 26. Td1, c6 ; 27. Rf3, Re5 ; 28. Re3, Tf8 ; 29. f3, Th8 ; 30. Te1, Tb8 ; 31. Rd3+, Rf6 ; 32. Te4, d5 ; 33. c×d5, c×d5 ; 34. Te2, b5 ; 35. Rd4, b×a4 ; 36. R×d5, Tb3 ; 37. Re4, Tb4+ ; 38. Rd5, Tb5+ ; 39. Rd4, Tb4+ ; 40. Rd5, Tb3 ; 41. Re4. Nulle.

Score : Kasparov 12,5, Karpov 11,5

RÉCRÉATION

1

Selon les calculs d'un énarque, les lettres des panneaux de signalisation ont un coût de revient différent. Ainsi les prix des panneaux varient selon les villes qu'ils indiquent. Si chaque panneau a coûté le prix indiqué, trouvez à combien reviendra la flèche pour "Barcelonnette".



2

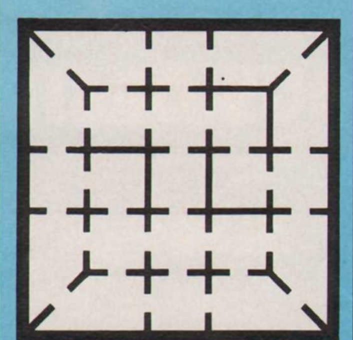
Petit hommage à l'Oulipo, le célèbre "Ouvroir de Littérature Potentielle" où se sont retrouvés, autour de François Le Lionnais, de très ludiques écrivains comme Raymond Queneau, Georges Perec, Italo Calvino ou Jacques Bens. Ou encore le poète Jean Lescure qui inventa "la méthode S+7". Il s'agit de remplacer, dans une phrase banale donnée, un proverbe par exemple, chaque substantif par celui qui se trouve 7 places plus loin dans le dictionnaire. Le résultat est parfois étonnant.

Sur ce principe, voici quelques exemples, non pas de S+7, mais de S+6. Essayez de retrouver les phrases originales... sans consulter le dictionnaire, bien sûr!

- Une histamine ne fait pas la prise.
- L'oléate est le mérinos de toutes les vice-légations.
- Le faire-part chasse la loupiote hors du boisselier.
- Au rubato des avicultures, les bortschs sont romains.
- Hexacorde au jigger, malinois en ampélidacées.

3

Un robot a été programmé pour distribuer le courrier dans les bureaux. En partant de la pièce centrale, il passe dans chaque bureau une seule fois avant de se retrouver dans la pièce centrale. Quel parcours emprunte-t-il?



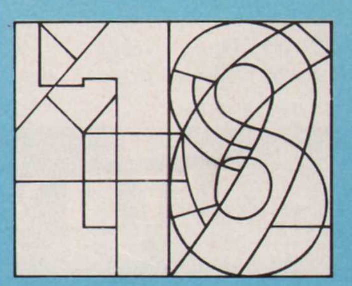
4

Les couples de mots suivants ont une caractéristique commune qui implique pour chacun d'eux un troisième mot. Trouvez les cinq mots qui se déduisent ainsi de cette liste.

COURBE - GAUCHE
AIGU - FRIVOLE
SERRE - COURAGEUX
SEPARE - BIGARRE
SOUS - INCERTAIN

5

Quelles sections faut-il noircir pour former le nombre correspondant au nombre de sections noircies?



6

Gonzague a la moitié de l'âge de son père, qui a également la moitié de l'âge de son père à lui. Si Gonzague a un enfant au même âge que son grand-père a eu son père, cet enfant naîtra exactement cent ans après le grand-père de Gonzague. Quel âge a Gonzague?

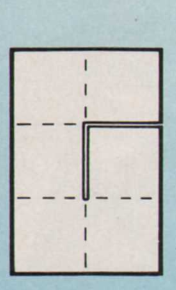
7

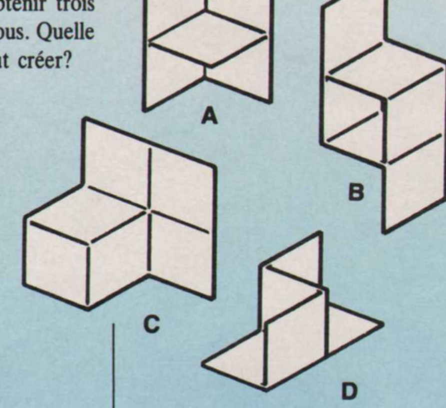
Complétez la dernière rangée du tableau:

24	72	18	54
32	96	24	72
4	12	3	9
16	48	12	36
12			

8

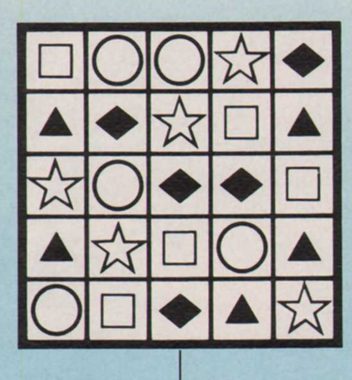
Avec cette feuille de papier, découpée suivant le trait et pliée suivant les pointillés, on peut obtenir trois des quatre formes ci-dessous. Quelle est celle que l'on ne peut créer?





13

Intervertissez quatre signes deux à deux pour obtenir une grille où chaque colonne, chaque rangée ainsi que les deux grandes diagonales comprennent des formes différentes.



9

La somme des chiffres sur la double page de cet agenda est égale à 10. Quel est le nombre minimum de pages qu'il faut tourner pour avoir de nouveau un total de 10 sur la double page?



10

Les hommes atteints de mentionica mentent toujours et — ici tout au moins — les autres disent la vérité. Dans la mesure où vous tenez à continuer à dire la vérité, mangeriez-vous de la soupe en question?

Pablo: La soupe contient des scorsonères.

Sylvain: Corian a mangé des scorsonères.

Louis a attrapé la mentionica.

Corian: La mentionica s'attrape en mangeant des scorsonères.

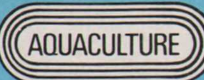
Louis: Si Corian ment, Pablo dit la vérité, mais si Corian dit vrai, Pablo ment.

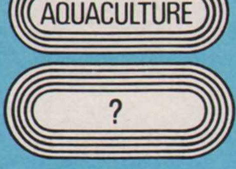
11

Lequel des mots suivants peut loger logiquement dans la dernière forme:

RHIZOPHORE
ATTRAPE-MOUCHES
MAÇONIQUE
POLYCLINIQUE
INAMICAUX







12

Transformez chacun des mots ci-dessous en un autre mot en y ajoutant une double lettre; par exemple géologiste peut devenir gemmologiste.

ARETE
LAMEE
LIEUSE
AILIER
COMMERE

14

Voici un code qui fut utilisé pendant la guerre civile américaine, mais qui n'est guère inviolable pour autant. Sachant que la phrase "Que fait notre espion"? s'écrit:

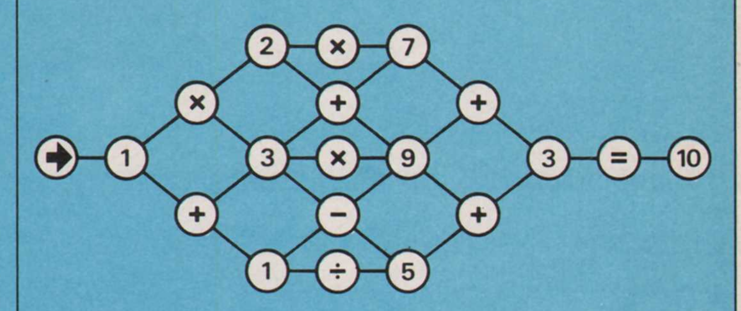
Q E A T O R E P O U F I N T E S I N

Trouvez la signification de la réponse:

I L T E X T T A E I L I J U E S R T G E

15

En partant de la flèche trouvez un chemin qui vous fera arriver à la case 10 en ayant effectivement 10. Vous devez faire les diverses opérations au fur et à mesure que vous progressez. Vous commencez avec 1, puis, selon votre trajet, vous pouvez choisir de multiplier ou d'additionner le chiffre suivant sur votre parcours.



Solutions page



LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. 93.87.19.70 - 06600 ANTIBES : LE DAMIER 69, Boulevard Wilson Tél. 93.61.69.29 - 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. 91.54.02.14 - 16000 ANGOULEME : FARANDOLE place de l'Eperon Tél. 45.95.47.25 - 26000 VALENCE : MOI-JEUX 39, rue Bouffier Tél. 75.43.49.02 - 30000 NIMES : LA VOUIVRE 7, rue des Marchands - 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE Relais Jeux Descartes 14-16, rue Fonvielle Tél. 61.23.73.88 - 33000 BORDEAUX : JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat Tél. 56.52.33.46 -34000 MONTPELLIER : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguillerie Tél. 67.60.52.78 - 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. 47.66.60.36 -38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25 bis, cours Berriat Tél. 76.87.93.81 - 42000 SAINT-ETIENNE : CACHE-CACHE 23, avenue de la Libération Tél. 77.32.46.25 - 44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques Rousseau Tél. 40.73.00.25 - 45000 ORLEANS : EURÊKA Galerie du Châtelet Tél. 38.53.23.62 - 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. 83.40.07.44 - 56100 LORIENT : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. 97.64.36.22 - 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. 87.33.19.51 - 59000 LILLE : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. 20.54.01.80 -63000 CLERMONT-FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. 73.93.44.55 - 64100 BAYONNE : FALINE JOUETS 11, rue Jacques-Laffite Tél. 59.59.03.86 - 66000 PERPIGNAN : HOBBY GAMES 29, quai Vauban Tél. 68.51.83.00 - 67000 STRASBOURG : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. 88.32.65.35 - 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. 78.37.75.94 - 74000 ANNECY : NEURONES rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. 50.51.58.70 - 74100 ANNEMASSE : LES GALERIES ANNEMASSIENNES 12, rue de la Gare Tél. 50.92.53.17 - 75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche 40, rue des Ecoles Tél. (1) 43.26.79.83 - 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite 15, rue Montalivet Tél. (1) 42.65.28.53 - 76000 ROUEN : ECHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. 35.71.04.72 - 76100 ROUEN : ECHEC ET MAT 115, rue Saint-Sever Tél. 35.73.38.88 - 76600 LE HAVRE : AU CLERC DE DUNE 92, rue du Docteur-Vigne Tél. 35.41.71.91 - 79000 NIORT : LE PETIT POUCET 13, rue Ricard Tél. 49.24.19.16 - 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. 94.62.14.45 - 84000 AVIGNON : L'EAU VIVE 32, rue Bonneterie Tél. 90.82.58.10 - 86000 POITIERS : LE MAGICIEN RIEUR 5, rue du Chaudron-d'Or Tél. 49.88.13.92 - 94210 LA VARENNE-SAINT-HILAIRE : L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire 93, avenue du Bac Tél. (1) 42.83.52.23 - 1201 GENÈVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. 41.22.34.25.76

MICRO-CLIMATS

• L'*Apple II GS* porte bien les deux lettres qui le caractérisent : G pour graphique et S pour son. Avec une capacité d'affichage de 16 images/seconde et la possibilité de gérer 16 voies différentes, il va de soi qu'il permettra de mettre en scène des jeux d'une grande beauté. C'est aussi un risque !
Apple II (+, e, c) support des meilleurs jeux de stratégie depuis plus de dix ans, ne va-t-il pas troquer la réflexion pour le spectacle ? Il est tentant de privilégier l'image et le son et de passer plus de temps à programmer des séquences animées que de créer de nouveaux concepts de jeu ! Aux éditeurs de veiller au grain, pour autant qu'ils n'abandonnent pas, comme c'est le cas en France, la production de jeux pour *Apple*. Cela dit, il faut les comprendre, le piratage atteint de telles proportions sur *Apple II* que la commercialisation de programmes pour cette machine confine au suicide. Le *II GS* permettra-t-il de pallier cet inconvénient ? On peut en douter. Toujours est-il que, malgré son prix (un peu élevé) de 17 000 F TTC, *Apple* continue d'étonner. Nous avons eu l'occasion d'observer la carte-mère de la machine avant sa présentation publique, et notamment d'y voir, réduit à un circuit intégré de 3 × 3 cm, tout l'*Apple IIe* ! Une carte, qui malgré les prodigieuses capacités de la machine, a été conservée aux dimensions de celle du *IIe*, et qui pourra faire l'objet d'un échange standard dès janvier 87. Un réel tour de force !



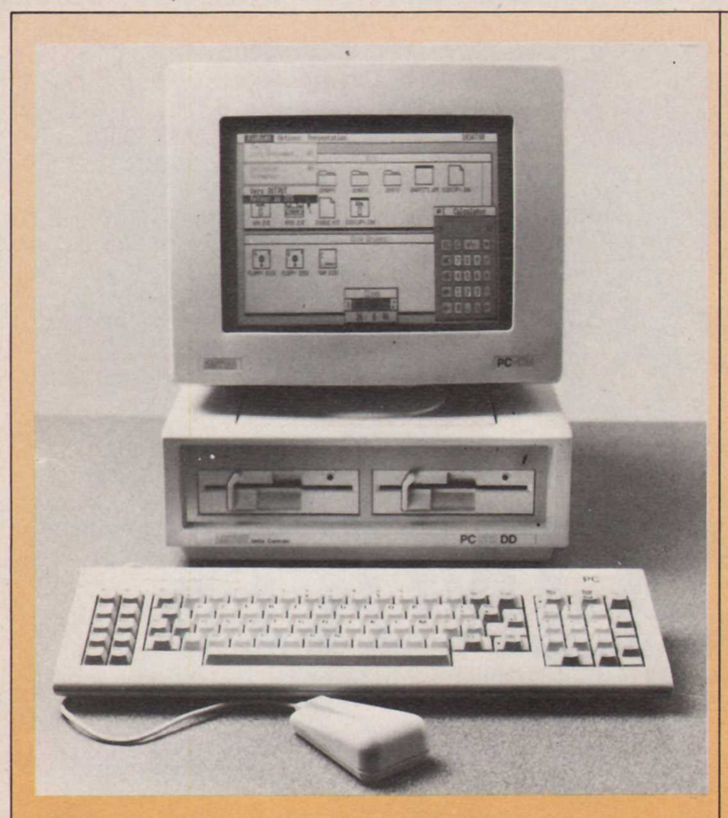
L'Apple II GS est arrivé ! Une petite merveille alliant graphisme (16 images/seconde) et son (à seize voies). G... S... sans doute « Grand Succès » !

Le *II GS* est doté d'un micro-processeur tellement rapide (16-24 bits) qu'il faut en réduire la vitesse quand l'utilisateur appelle "l'émulation IIe", c'est-à-dire la simulation du *IIe* avec lequel il est compatible à 97 %. Là encore, dans une tradition de pragmatisme chère à *Apple*, l'utilisateur est étonné d'apprendre qu'il peut jouer sur la vitesse du microprocesseur... à l'aide des touches du clavier ! La digitalisation d'images saisies par caméra vidéo est, elle aussi, frappante de qualité. Le *II GS* fait de la photo ! Tout simplement.

• Activision, qui importe notamment les marques de jeux "Electric dreams", "Gamestar" (et le fameux *Hacker II*, voir Ludotique) distribue ses jeux par l'intermédiaire de Innélec, de Loriciels distribution et, désormais de Loridif (voir carnet).

• L'Institut national de la propriété industrielle (I.N.P.I.) lance une campagne de sensibilisation au concept de "propriété industrielle" et notamment à la protection de l'innovation. Et cela par l'intermédiaire d'un jeu : "La bataille des brevets", conçu pour *MO 5, TO7* et *TO 9*. Le jeu met le joueur aux prises avec les différentes étapes rencontrées par l'"innovateur", depuis la création jusqu'à la commercialisation. Un sujet fréquemment abordé par les créateurs de jeux que vous êtes !
Pour tous renseignements, contactez l'I.N.P.I., 26 bis, rue de Leningrad, 75800 Paris Cedex 08, tél. : (1) 42.93.59.30.
"La bataille des brevets", réalisée par Formex et M.P.S. est diffusée par M.P.S., 23, boulevard de l'Orangerie, 67000 Strasbourg, tél. : 88.25.10.82.

• "PC clones" : feu vert pour les jeux.
La gamme *PC 1512* d'*Amstrad*, autrement dit les "*IBM PC* clones" produits par *Amstrad*, donne le feu vert à un mouvement déjà amorcé depuis quelques mois : une gamme de jeux pour *PC compatibles*. Le compatible *Amstrad* n'est pas le premier à 5 000 F, prix public, mais c'est celui qui bénéficie, et de loin, du meilleur renom/prix ! Voyons brièvement ses caractéristiques : le *PC 1512 Amstrad* peut "utiliser tous les logiciels compatibles avec l'*IBM*



L'Amstrad PC 1512, le « Clone »-IBM le moins cher et à la meilleure image de marque. Il ouvre le marché des jeux sur tous les compatibles IBM.

• *Atari*, les bonnes adresses...
Atari a présenté dans le cadre du Sicob sa nouvelle gamme de logiciels pour sa série *ST* (*Atari 520 ST* notamment). Soulignons l'existence de *Emulcom*, logiciel de communication et émulateur Minitel (890 F) et *BBS* (de Microdeal) 390 F et les logiciels graphiques suivants : *Degas* (525 F), *Colourspace* (260 F), *Plus Paint* (395 F) et *Paint Works* (370 F) compatible avec *Music Studio.*
Les importateurs distributeurs de logiciels pour *Atari ST* sont les suivants : Activision, Cadre-Infogrames, C.I.C.I., Eudimed, Guillemot International Software, Innélec, Loriciels, Mécanorma, Micro-Application, Run Informatique, Softsel et U.S Gold.

• Les "scenary disc" sont des disquettes "scénarios" pour les possesseurs de *Flight Simulator* sur *PC compatibles*. Chacune d'elles contient en fait une zone géographique particulière posant des problèmes de navigation aérienne spécifiques (édité par Sublogic). Ces disquettes sont compatibles avec le *Flight Simulator* édité par Microsoft.

PC". Il utilise le standard de disquette le plus classique et le moins cher : le 5 1/4 pouces (2 à 3 F l'unité).
Il offre huit options : du *PC 1512 SD* monochrome, avec lecteur de disquettes 360 Ko, souris, logiciels MSDOS 3.2, DOS plus, GEM Desktop et Basic 2 (5 000 F), aux machines à disque dur sans intérêt pour les joueurs. La configuration couleur est à 6 890 F, garantie un an pièces et main-d'œuvre. La meilleure résolution graphique est de 640 × 200 points en 16 couleurs simultanées. Tous les jeux présentés ultérieurement seront rangés sous l'étiquette *PC compatibles.*

• Activision et les jeux *PC compatibles*
La société Activision propose les jeux suivants sur *PC compatibles : Ghostbusters* (260 F), *Mindshadow* (320 F), *Hacker* (260 F), *Alter Ego*, version homme et femme (380 F), *Borrowed Time* (260 F), *Shangai* (260 F), *Designer's pencil* (320 F), *Music Studio* (380 F), *Golf* (370 F).

• *Les Contes de Monte-Crypto.* Parmi la masse des logiciels éducatifs, signalons un logiciel de décryptage réalisé par Infogrames. L'écran se compose essentiellement d'un texte dont les lettres ont été remplacées par des pictogrammes. Il suffit de choisir un picto à l'aide du crayon optique et de taper la lettre que l'on croit être la bonne. Si la réponse est bonne, tous les pictos correspondant à celui qui a été choisi se transforment en lettres, et le texte se révèle peu à peu. Une bonne introduction à la cryptographie (pour jeunes). Disponible sur *MO 5*, *TO 7* + 16 ko, *TO 7-70.* Edité par Infogrames, 150 F.

• *Il était une fois* est un logiciel d'aide à la conception de conte (et donc de scénario !) dont l'intérêt serait limité, s'il n'était calqué sur un ouvrage dont nous vous avons maintes fois vanté les mérites pour les scénaristes de jeux de rôle : *Morphologie du conte* de Vladimir Propp (livre édité en collection "Points"). Disponible sur *MO5*, *TO 7-70*, nanoréseau et *EXL 100.* Edité par Infogrames, 150 F.

• Ere Informatique, distribué par F.I.L.
Les jeux édités par Ere Informatique seront désormais distribués par France Image Logiciels (F.I.L.).

• Graphisme en 3D sur *Atari ST* (livre 12).
Le tout dernier ouvrage de micro-application permet d'acquérir une connaissance très complète de la programmation de graphismes en trois dimensions (la "3D") et de leur animation sur *Atari ST.* Les routines décrites peuvent être introduites dans n'importe quel programme. Pour débutants et pro. Edité par Micro-Application.

• Utilitaire pour *Bard's Tale* !
Le J.A. Crack Band édite une disquette 5 1/4 pouces pour *Apple*, permettant de créer et de gérer des personnages de *Bard's Tale.*
La disquette est accompagnée d'un fascicule 21 × 29,7 de 69 pages donnant tous les plans et toutes les procédures en vigueur dans le célèbre jeu. Le tout, fascicule et disquette est diffusé sur commande pour le prix de... 30 F, port compris ! On peut difficilement rêver mieux. Pour tous renseignements : Jean Aboudarham, tél. : (1) 43.05.58.89.

• La toute jeune société Microïds, créée en novembre 85 (bon anniversaire !), a arrêté son plan ludique pour 87 : des programmes pour *PC compatibles*, *MSX 2*, *Atari 520-1040* et *Commodore* (voir carnet d'adresses).

LE P.L.I S'INFORMATISE

L'édition 87 du Petit Larousse s'est agrémentée de quarante-huit mots nouveaux, onze sens particuliers et vingt et une expresssions.
Si nous vous en parlons ici, c'est bien sûr que l'informatique y est à l'honneur. Voyons d'abord les mots nouveaux. A commencer par le programme de jeu ou... *ludiciel.* A *J&S*, on avait créé *ludotique.* On ne désespère pas de le voir apparaître.
Votre ludiciel, donc, sera programmé — et même...*finalisé* (beurk) — en *Lisp* ou en *Prolog* (mais pas en *C* !). A vous de *bidouiller* sur les *pixels* pour faire de belles images, dignes d'une *médiathèque* ! Votre langue devra également se faire à *péritéléphonie*, *vidéocommunication* et *vidéogramme.* Une belle moisson.

Les sens nouveaux donnés à des mots connus sont pour moitié d'origine informatique.
Dans votre copie de français, au bahut, vous pourrez écrire : pourquoi *pianoter* sur son clavier quand on peut implanter une *souris* sur sa *bécane.* Ce qui est bien utile pour créer des *fenêtres* dans un *annuaire électronique...*
Parmi les expressions, les *jeux d'arcade* font leur entrée (ouf, ouf!). Quant aux *ingénieurs système*, ils pourront faire de *l'intelligence artificielle*, utiliser des mémoires à *bulles*, faire des *images de synthèse* appelées par un *système expert.* On se sent mieux, non? Mais, pour l'instant, évitez encore *les plantages de PAV* (point d'accès vidéotex), de *scratcher vos disquettes* ou, pire encore, de *joystiquer comme un fou.* Ce sera, peut-être, pour l'an prochain!



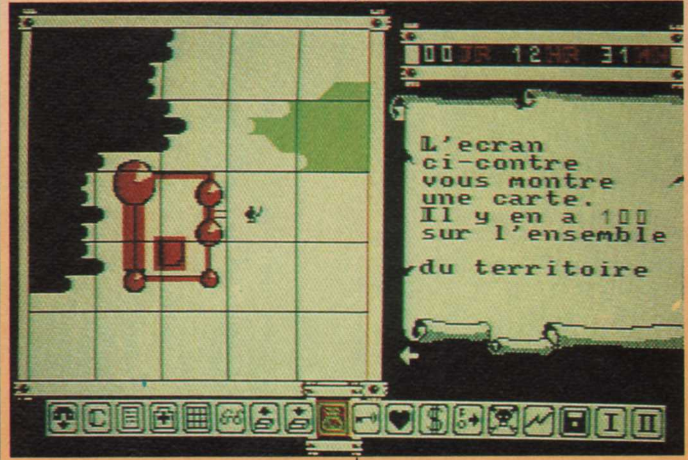
MARACAIBO

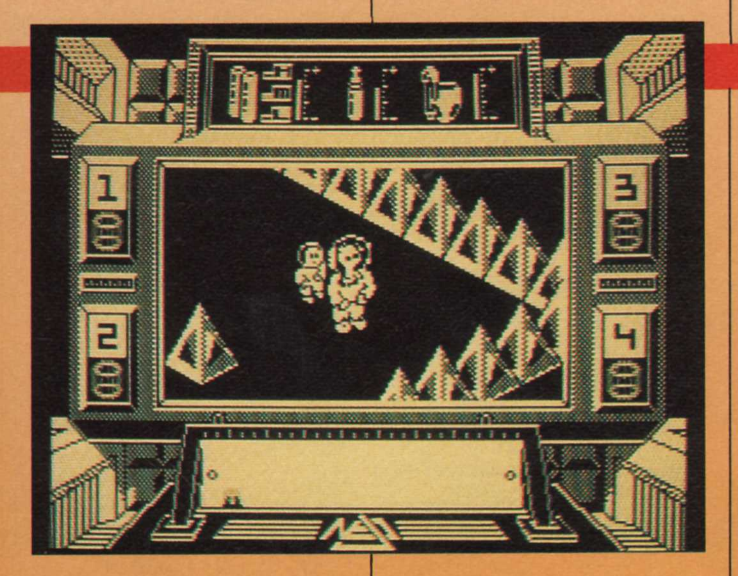
Cette cassette pour *Amstrad CPC 464* met le joueur dans la peau caoutchoutée d'un plongeur sous-marin. Les images et les animations sont belles. Au cours d'une mission sous-marine, l'agent 009 est enfermé dans une grotte sous-marine. Vous devez retrouver par 30 mètres de fond la clef de la grille qui le retient prisonnier. Dans certaines amphores (à briser) vous trouverez des réserves d'oxygène. Les obstacles : des requins, des plongeurs adverses, un bateau qui lache des mines et le manque d'air...

Malgré une bonne réalisation, nous n'avons cependant pas été convaincus par le jeu lui-même, trop proche des jeux d'arcade purs. Pour les amateurs de sous-l'eau, 140 F.

FER & FLAMME

La toute dernière réalisation de Ubi Soft, dont nous vous présentons en avant-première les pages d'écran, a de grandes chances de devenir l'un des standards français en matière de jeu de rôle. Il s'agit d'une aventure à la *Ultima* qui, de plus, entraîne les héros à combattre sur le mode des wargames (simplifiés) lors de contacts avec des pnj (personnages non-joueurs). L'un des atouts du jeu et non des moindres est de permettre l'accès à toutes les échelles : du plan général à la vue directe en passant par des vues tactiques. Nous sommes impatients, très impatients d'y jouer.





PRODIGY

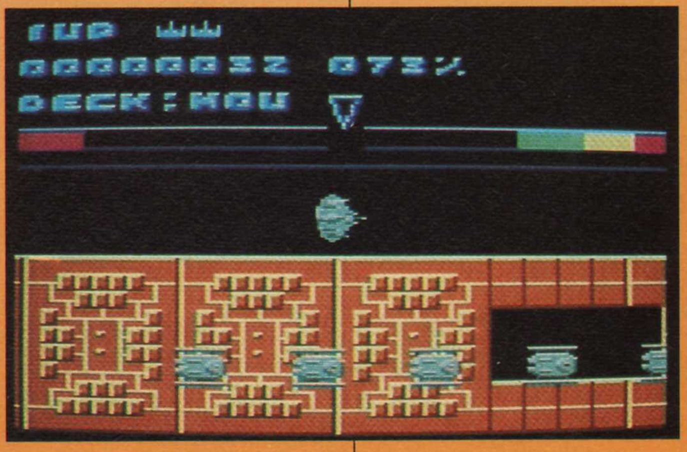
Se situant dans la gamme des jeux en perspective introduit il y a quelques années par la société Ultime, *Prodigy* vous invite à déplacer votre héros dans un labyrinthe complexe, affiché pièce par pièce. Le scénario : l'enfant du roi est retenu prisonnier dans le labyrinthe. Vous — un robot — devez sauver l'enfant. Le jeu se termine lorsque vous parvenez à franchir les quatre vitres de sécurité qui protègent le dédale. Une innovation dans cette arcade-aventure : vous êtes en permanence suivi par l'enfant qui, tantôt à quatre pattes, tantôt debout, vous suit comme il peut.

L'enfant en vous suivant fait parfois obstacle à votre progression et peut ainsi recevoir la herse ou le marteau du pilon auxquels vous venez vous-même d'échapper. A déconseiller à ceux qui n'ont pas de patience avec les enfants !

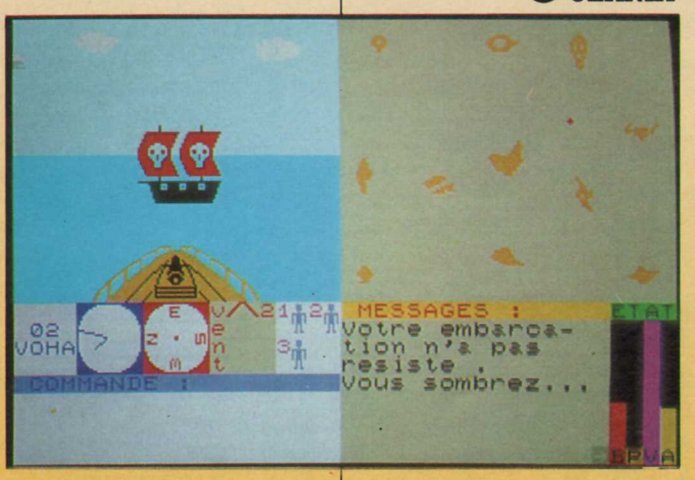
Cassette pour *C 64* et *128, Sinclair, Amstrad* (120 F) et disquette pour *C64/128* et *Amstrad* (160 F). Edité par Activision.

WAR

Jeu de simulation de SF le long d'une station orbitale annulaire, *War* est, malgré une notice en français, à la limite du compréhensible ! Vous pilotez un avion spatial dans la lignée de jeux proches de *Zaxxon*. Ici, l'astuce est de tourner autour de la section (ronde) de la station orbitale annulaire tout en avançant. Bonne idée ! Mais explications sommaires. Diffusé par Micropool. 130 F, pour *C 64*.



Océania



Une approche nouvelle du jeu d'aventure se tramerait-elle derrière *Océania*, réalisé par Microïds ? On est en droit de se le demander. De prime abord, le joueur semble être au contact d'un *Seven Cities of Gold* simplifié, comportant une bonne dose de jeux d'arcade.

En approfondissant le jeu, on s'aperçoit vite que son apparente simplicité recèle de vrais petits trésors, tant du point de vue de la rapidité d'affichage, que de la volonté de faire "des jeux dans le jeu", dimension de plus en plus fréquente dans les jeux d'aventure. *Océania* est vraiment un monde. Un monde d'îles que vous parcourerez en bateau, à la recherche du trésor d'Orwald. Vous êtes Thorn le Preux, que son aïeul, Orwald le Fier, vient de pressentir comme son successeur. Combats en mer et contacts sur les îles se succèdent, faisant d'Océania un jeu vivant, et, surtout, où il est possible d'emprunter une multitude de chemins pour atteindre le but. Dimension également de plus en plus fréquente dans l'univers des aventures micro. Un très bon jeu que nous aurons encore souvent l'occasion d'évoquer.

Edité par Microïds, pour *Thomson TO 9*, sur disquette 3,5 pouces. (220 F.)

Carnet d'adresses

- Activision-France, immeuble Matignon-Mermoz, 9, avenue Matignon, 75008 Paris, tél. : (1) 42.99.17.85.
- Amstrad et Amsoft, 72-78, Grande-Rue, 92312 Sèvres, tél. : (1) 46.26.34.50.
- Apple Computer France, Z.A. de Courtabœuf, avenue de l'Océanie, B.P. 31, 91944 Les Ulis Cedex, tél. : (1) 69.28.01.39.
- Atari et Atarisoft, 9, rue du Sentou, 92150 Suresnes, tél. : (1) 45.06.60.60.
- Cobrasoft, B.P. 155, 71104 Châlon-sur-Saône Cedex, tél. : 85.41.63.00
- Coktel-Vision, 25, rue Michelet, 92000 Boulogne-Billancourt, tél. : (1) 46.04.70.85.
- Cadre (voir Infogrames).
- C.I.C.I., 80, avenue d'Iéna, 75016 Paris, tél. : (1) 45.80.96.61.
- Commodore France, 152, avenue de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux, tél. : (1) 46.44.55.55.
- Compagnie d'Informatique Ludique (C.I.L.), 62, rue Paul-Doumer, 78420 Carrières-sur-Seine, tél. : 30.61.88.66 (12 h 30-14 h 30 et après 20 h 00).
- Computer Solutions (concessionnaire Laser), 57, rue La Fayette, 75009 Paris, tél. : (1) 48.78.06.91.
- Créalude, 36, rue Sedaine, 75011 Paris, tél. : (1) 47.00.70.32.
- Digitélec Informatique (modems), Parc Cadéra, Bât. T, avenue J.-F.-Kennedy, 33700 Mérignac, tél. : 56.34.44.92.
- Ere Informatique, 1, boulevard Hippolyte-Marquès, 92400 Ivry, tél. : (1) 45.21.01.49.
- Eudimed, 98, boulevard de la Reine, 78000 Versailles, tél. : (1) 39.02.15.30.
- Excalibur, 19, rue de la Trémouille, 75008 Paris, tél. : (1) 45.24.44.39.
- Euréka Informatique, 39, rue Victor-Massé, 75009 Paris, tél. : (1) 42.81.20.02 et sur Minitel 42.81.22.72.
- Exelvision, place Joseph-Balmont, Sophia Antipolis, 06560 Valbonne, tél. : 93.74.41.40.
- France Image Logiciel, Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet, tél. : (1) 48.97.44.44.
- Free Game Blot, Cedex 205, 38190 Crolles, tél. : 76.08.29.29.
- Froggy Software, 33, avenue Philippe-Auguste, 75020 Paris, tél. : (1) 43.58.25.98.
- Guillemot International Software, BP 2, 56200 La Gacilly, tél. : 99.08.83.54 ou 99.08.83.17.
- Impérasoft, c/o Bruno César 48, avenue Foch, 78400 Chatou, tél. : 30.71.58.97.
- Innélec, 110 bis, avenue du Général-Leclerc, Bloc 1 (Citrail Bernis), 93506 Pantin Cedex, tél. : (1) 48.91.00.44.
- Initiel, 26, rue Saussier-Leroy, 75017 Paris, tél. : (1) 43.35.30.49.
- Infogrames, 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbanne, tél. : 78.03.18.46.
- Loriciels, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison, tél. : (1) 47.52.11.33.
- Mécanorma, 49, rue des Mathurins, 75008 Paris, tél. : (1) 42.65.51.65.
- Minipuce, 36, domaine de la Boissière, 78890 Garancières, tél. : 34.86.51.13.
- Micro-Application, 13, rue Sainte-Cécile, 75009 Paris, tél. : (1) 47.70.32.44.
- Microïds, 53, rue de Paris, 92100 Boulogne, tél. : (1) 48.25.11.33.
- Micropool France, tél. : (1) 48.91.00.44.
- Micro Vidéo (programmes et matériels Atari), 8, rue de Valenciennes, 75010 Paris, tél. : 42.01.24.30.
- Micro-programme 5, 82-84, boulevard des Batignolles, 75017 Paris, tél. : (1) 42.93.24.58.
- Monaco Computing Corporation (MCC), 31, avenue Princesse Grâce, MC 98000 Monaco, tél. : 93.25.31.86.
- Nice Ideas, immeuble Héraklion, route des Dolines, Sophia Antipolis, 06560 Valbonne, tél. : 78.04.25.89 ou 93.74.05.04.
- Norsoft, 49, rue des Rosiers, 14000 Caen, tél. : 31.86.56.69.
- Philips, 50, avenue Montaigne, 75380 Paris, tél. : 42.56.88.00.
- Réseau Planétaire, Raffy-Queyrières, 43260 Saint-Julien-Chapteuil, tél. : 71.08.73.49.
ou 6, avenue de la Gare, 91570 Bièvres, tél. : (1) 69.30.12.07.
- Rainbow Productions, 140, avenue Pablo-Picasso, 92000 Nanterre, tél. : (1) 47.78.49.43.
- Run Informatique, 62, rue Gérard, 75012 Paris, tél. : (1) 45.81.51.44.
- Sivéa, 31-33, boulevard des Batignolles, 75008 Paris, tél. : (1) 54.22.70.66.
- Softsel, 124, boulevard de Verdun, 92400 Courbevoie, tél. : (1) 43.34.97.35.
- Sony France, 19-21, rue Madame-de-Sanzillon, 92110 Clichy, BP 307 Cedex, tél. : (1) 47.39.32.06.
- Thomson micro-informatique, Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet Cedex, tél. : (1) 43.60.43.90.
- Transoft, 38, rue Servan, 75011 Paris, tél. : (1) 45.88.52.66.
- Ubi Soft, 1, voie Félix-Eboué, 94000 Créteil, tél. : (1) 43.39.23.21.
- U.S. Gold, Zac de Mousquette, BP 3, 06470 Châteauneuf-de-Grasse, tél. : 93.42.71.44.
- Vidéo Technologie France, 19, rue Luisant, 91310 Monthléry, tél. : (1) 69.01.93.40.
- Vi-Fi International, 21, boulevard Poissonnière, 75002 Paris, tél. : (1) 42.21.41.41.

2890F.* UNE PLACE DE 1 ERE DANS LE TRAIN DE L'AVENIR.

Vous voulez que votre enfant prépare efficacement son avenir. Vous souhaîtez l'éduquer sans l'ennuyer. Vous désirez l'amuser pour l'éveiller. Noël approche : c'est le moment de faire un cadeau intelligent à votre enfant.

Complet et performant, le micro-ordinateur Thomson MO6 est également facile à utiliser.

Pour la fin de l'année le MO6 se présente en coffret cadeau avec :

- *Un micro-ordinateur 128 Ko, à lecteur de cassettes intégré.*
- *Un crayon optique.*
- *Une manette de jeu.*
- *Un logiciel Infogrames, "Animatix" : pour créer facilement des dessins animés avec le crayon optique.*
- *Un logiciel Fil Micro Prose, "Vol Solo" : un jeu de simulation de vol, très réaliste.*
- *Un logiciel Free Game Blot, "Blue war" : un jeu captivant de simulation de pilotage de sous marin.*

Pour 2 890 F, offrez à votre enfant une place de première dans le train de l'avenir.*

**Prix public maximum conseillé.*





POLARIS

DONNEZ A VOTRE ENFANT UNE CHANCE SUPPLÉMENTAIRE DE RÉUSSIR.

HACKER II

“Depuis que vous avez été reconnu comme le meilleur spécialiste mondial en sécurité informatique la Central Intelligence Agency désire vous recruter pour combattre le terrorisme international”... Vous étiez tranquillement installé devant votre clavier, en train de consulter une banque de données. Et voilà que ce message apparaît (en anglais, hélas) ! Il vous suffit de taper Return pour donner votre accord, en sachant, comme le précise la suite du message, “qu'en cas d'échec la C.I.A nierait avoir connaissance de l'action engagée”. ...Return !

Le lecteur de l'*Apple II* 64 Ko sur lequel nous avons testé la disquette *Hacker II* se met en route...pour vous mettre en communication avec une base soviétique ! (Le jeu existe pour de très nombreux micros, mais en anglais seulement. Voir en fin d'article.)

La situation est la suivante : un certain Alexander Cherkasov, scientifique et géopoliticien soviétique de renom, a préparé un plan aussi simple que dévastateur pour renverser le gouvernement des Etats-Unis. Ce plan, qui vise à ruiner l'équilibre des pouvoirs Est-Ouest, a également pour but de soumettre le “monde libre”. Un plan d'enfer ! Et où est-il ? Dans un complexe militaire sibérien ! Votre mission est d'obtenir une copie de ce plan. Rien de moins ! Inutile d'aller sur place, ce serait trop dangereux. Les services secrets ont réussi à faire entrer trois robots dans la base et à contrôler le système de caméras vidéo. Un satellite géostationnaire vous relie aux robots et aux caméras. Pour accomplir votre mission, il suffira de vous installer au clavier de votre micro ! Bref, vous êtes déjà sur le terrain !

Voilà pour le thème, “bien comme il faut” dans la tradition nord-américaine. Si ce n'est pas très original, en revanche la manière de mettre le joueur en situation est remarquable. Au lieu “d'aller sur place” et de se déplacer dans un décor plus ou moins réaliste, à l'aide des touches N, S, E et O, l'aventure se déroule de chez vous, à partir du clavier de votre ordinateur ! Vous êtes en situation d'être vraiment le héros de cette aventure ! Cette manière de simuler sera sans doute de plus en plus fréquente avec l'implantation de la télématique. Déjà dans l'*Affaire Sydney* (voir jeux micro), on retrouve une procédure identique, mais dans l'univers de l'enquête policière.

Après un test visant à savoir si vous maîtrisez bien les touches de fonction du jeu (non ? Reportez-vous au manuel !), l'action commence.

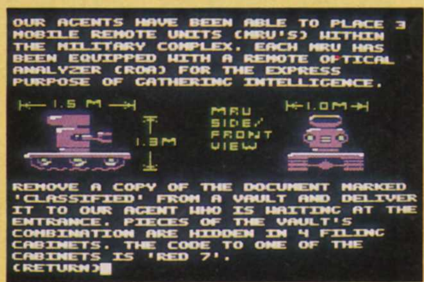
L'écran de votre télé (ou de votre moniteur) est divisé en quatre. Chaque quadrant comporte un petit écran. Ce sont vos moniteurs de contrôle. Au bas de votre écran vous disposez de “touches” que l'index d'une petite main, guidée par le joystick, peut activer. Le joueur peut opter pour le jeu au joystick ou au clavier.

En pointant l'index sur la touche SELCT (pour “sélection”), vous choisissez l'écran sur lequel vous allez agir. Un clignotant s'allume sur l'écran concerné chaque fois que vous appuyez sur le bouton (“fire”) du joystick. Sur le moniteur 1, par exemple, on choisira le mode “caméra” (bouton CAM). Encore faudra-t-il régler le balayage vertical, comme sur une vraie télé, à l'aide du joystick. Le mot “life” (pour “en direct”) se placera en bandeau sous l'écran. Sur le même écran, il est possible d'appeler l'image en provenance de... quarante-huit caméras différentes ! Et donc de balayer le terrain qu'elles couvrent. Une bonne expérience est requise pour procéder ainsi. Sur l'écran apparaît un couloir vide. Rien pour l'instant. C'est le moment d'analyser les bandes vidéo précédemment enregistrées ! Eh oui, vous disposez d'un magnétoscope et de quarante-huit bandes vidéo.

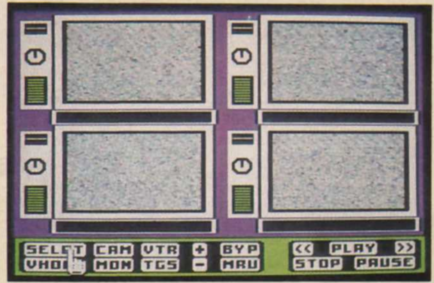
La simulation est étonnante : plusieurs touches du bas de l'écran permettent de revenir en arrière ou d'aller vers l'avant, en accéléré. Les auteurs ont poussé le réalisme jusqu'à afficher les bandes parasites qui marquent l'écran lors du défilement rapide d'une bande de magnétoscope !

L'intérêt de la procédure est de savoir à quelle heure s'effectuent les tours de ronde. Régulièrement, un gardien passe à 20 H 15 dans le couloir balayé par la caméra 1. L'idée surgit : comme on ne peut pas tout surveiller en même temps, il faut brancher une des caméras sur un magnétoscope. La bande sera lue plus tard !

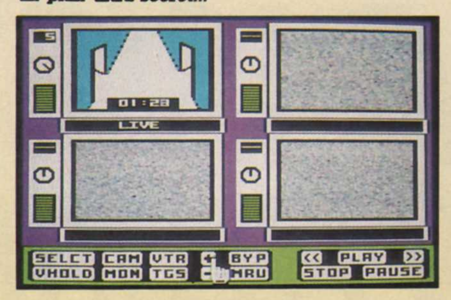
Les services secrets expliquent la mission...


OUR AGENTS HAVE BEEN ABLE TO PLACE 3 MOBILE REMOTE UNITS (MRU'S) WITHIN THE MILITARY COMPLEX. EACH MRU HAS BEEN EQUIPPED WITH A REMOTE OPTICAL ANALYZER (ROA) FOR THE EXPRESS PURPOSE OF GATHERING INTELLIGENCE.

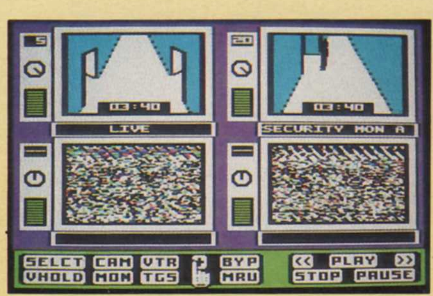
REMOVE A COPY OF THE DOCUMENT MARKED 'CLASSIFIED' FROM A VAULT AND DELIVER IT TO OUR AGENT WHO IS WAITING AT THE ENTRANCE. PIECES OF THE VAULT'S COMBINATION ARE HIDDEN IN 4 FILING CABINETS. THE CODE TO ONE OF THE CABINETS IS 'RED 7'.
(RETURN)



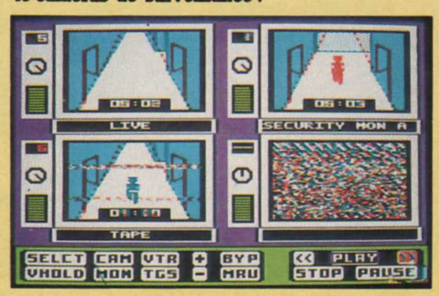
A l'aide de quatre écrans sous votre contrôle et de trois robots, vous devez découvrir et filmer un plan ultra-secret...



Au joystick ou au clavier, vous activez les « touches » affichées en bas de votre écran. Ici, l'écran 1 reçoit l'image de la caméra 5.

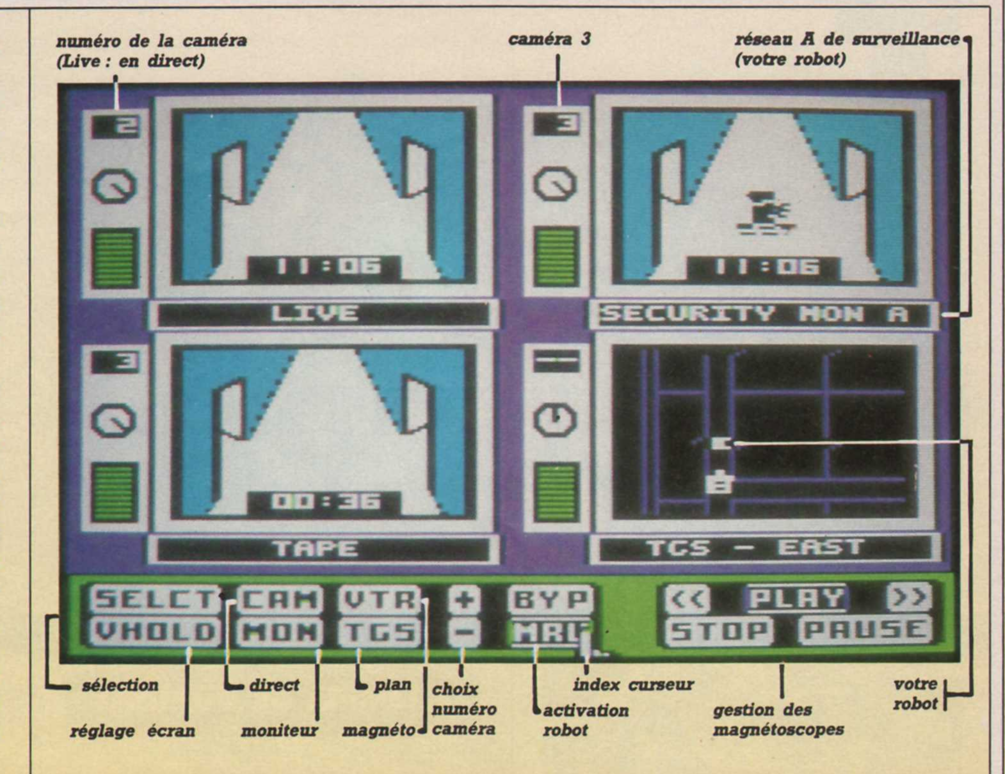


Sur l'écran 2, placé en mode « moniteur », vous obtenez, en cascade, les images en direct des 48 caméras de surveillance !



On peut visionner les enregistrements des 48 caméras ! L'écran 3 (mode « Tape ») pourra être utilisé à ce travail. Oh ! Le gardien, sur la 2.

Dès cet instant, alors même que les robots n'ont pas encore été activés, le jeu devient captivant. La maîtrise de l'énorme machinerie de contrôle dont on dispose, un peu fastidieuse au début, devient passionnante. Et encore n'en est-on qu'au début.
Le mode moniteur (touche MON) associé à un écran permet d'accéder à un autre système de contrôle : le même écran reçoit les images des quarante-huit caméras et les diffuse les unes après les autres sans que vous ayez à faire quoi que ce soit.
Activons maintenant les MRU (Mobil Remote Unit) qui sont cachés dans le centre sibérien. Cette fois, le joueur entre dans une deuxième phase du jeu. En effet, dès qu'un robot est activé, il devient potentiellement repérable ! Et peut être détruit s'il est découvert par le service de sécurité du site...L'un des moniteurs diffuse une vue en plan représentant la portion de terrain où se trouve le robot. Toujours au joystick, il est possible de l'orienter, puis de le déplacer. Le joueur est récompensé pour une bonne part de ses efforts lorsqu'il suit le robot sur le plan et...qu'il l'aperçoit enfin à l'aide des caméras



MICRO

de surveillance, en direct ! Mais il est encore loin de pouvoir photocopier le document tant convoité : le "Doomsday papers" (document classifié sous le nom de "Jugement dernier").
S'il est vrai que le joueur a accès aux images de l'ensemble du système de contrôle, il n'en reste pas moins que celui-ci fonctionne à la perfection : il suffit que votre robot soit dans le champ d'une caméra pour qu'aussitôt retentisse une sirène. Ses secondes de vie sont alors comptées (en l'état actuel de nos connaissances !). Un des robots de sécurité se met en chasse. On le voit passer sous les caméras activées : une sorte de chassis à roulettes, haut sur pattes et – hélas – plus rapide que le vôtre. Quand il le rejoint, on voit son pilon central l'écraser consciencieusement jusqu'à ce qu'il soit réduit à la taille d'une boîte de conserve. L'animation est joliment faite et, d'une certaine manière, assez drôle. Il vous est alors possible d'activer votre deuxième robot.
A chaque expédition (et destruction de trois nouveaux robots), le joueur découvre de nouveaux aspects du jeu. C'est généralement ce qui signe la qualité d'un "ludiciel" (si, si, c'est dans le Petit Larousse) . On établit peu à peu la correspondance entre le plan où se déplace le robot et le numéro des caméras qui couvrent en direct les lieux. Le plan laisse apparaître de petites caméras qui s'allument — lorsqu'elles sont actives — et s'éteignent. Elles suivent, apparemment, toujours la même séquence d'allumage. Tout s'intègre peu à peu dans la tête du joueur : la caméra 3 qui couvre le couloir nord est activée à la suite de la surveillance du bureau couvert par la caméra 23. C'est alors le moment de se diriger vers le nord, puis de rentrer dans la première pièce à gauche. Attention ! Quelle heure est-il ? Le gardien va bientôt passer. En attendant son passage, profitons-en pour visionner l'enregistrement de la caméra 24, en mode accéléré. Tout en plaçant l'écran 3 en mode moniteur A pour jeter un coup d'oeil sur les quarante-huit caméras...
Au bout de plusieurs heures, le joueur se robotise, commence à faire corps avec le monstrueux dispositif. Un novice passant par là ne comprendrait plus rien de ce qui se passe, voyant un joueur à l'œil rivé sur quatre écrans à la fois, qui "joystique" comme un fou, et fait sauter les images dans tous les sens...et qui pourtant semble comprendre ce qu'il fait. Il préconiserait sans doute quelques comprimés sédatifs. Or, il n'existe qu'un remède : couper l'alimentation de l'ordinateur ! Ou arracher les fusibles (et encore !)
Hacker II est prodigieux pour qui saura dépasser la première heure de tâtonnements. Et pour une fois, il est appréciable de pouvoir vous le recommander en sachant qu'il existe sur de nombreuses machines.
Hacker II est disponible sur *Apple II, Amiga, Atari ST, Commodore 64, IBM PC* et *compatibles.* Il le sera en novembre pour *Amstrad.*
Prix : pour *Commodore* et *Amstrad,* cassette, 120 F ; disquette, environ 170 F. Pour *IBM PC,* 215 F. *Atari, Amiga* et *Apple II,* 260 F. *Hacker II* est édité par Activision, Immeuble Matignon-Mermoz, 9, avenue Matignon, 75008 Paris, tél.: (1) 42.99.17.85. Il est diffusé par Loriciels Distribution, 19, rue Jean Bleuzen, 92170 Vanves, tél.: (1) 46.45.96.63

1



2



3

1. En visionnant les bandes en accéléré, on connaît les heures de ronde (écran 2). 2. Le premier robot est activé. On peut le voir en direct, caméra 24 et en plan, écran 4. Peu à peu, il est possible d'établir la correspondance entre un lieu vu en plan et un numéro de caméra... 3. Attention ! Trop tard, le robot, destructeur pilonne le vôtre (écran 2). Bon courage !

JEUX POUR MICROS



BACTRON

Il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure dont le terrain est vu en perspective cavalière, avec simulation de la troisième dimension, comme les jeux produits par Ultimate. Le thème est assez peu fouillé. Vous — déguisé en enzyme (on vous aura décidément tout fait faire) — partez dans le corps d'un être en péril pour libérer de salvatrices substances chimiques, gardées en otages par de monstrueux virus.

Le corps est ici seulement évoqué. Vous êtes dans un vaste labyrinthe dont chacune des pièces pose un problème ou recèle un piège. L'aspect le plus étonnant du jeu est l'animation de votre héros globuloïde. Surprenant ! Le rendu de la marche (sur deux pattes) est réellement fascinant. Le jeu lui-même finit par être répétitif, mais les vrais amateurs se doivent d'avoir vu cet étonnant personnage.

EN BREF

cassette pour Amstrad CPC 464, 664, MO 6, TO 8 (160 F) et disquette pour Amstrad 6128 (180 F) et TO 9 (220 F). Edité par Loriciels.
accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : quelques dizaines de minutes par partie
originalité : ▶ (le jeu), ▶▶▶ (l'animation)
nous aimons : ▶▶▷▷▷

LE TEMPLE DE QUAUHLI

Votre oncle ne donne plus de nouvelles. Il faut dire que son expédition en Amazonie à la recherche d'une précieuse statuette n'était pas sans danger. Vous prenez la relève et tentez de le retrouver, sans oublier, par la même occasion, la fameuse statuette. Tel est le thème, comme on dit, simple mais efficace de cette aventure où votre personnage, habillé en aventurier, est déplacé à l'aide des touches flèches.

Graphiquement, cela rappelle *l'Aigle d'or*, également édité par Loriciels, mais en mieux. Pour une fois, le labyrinthe n'est pas « au carré » ! Cela change tout. Ne croyez pas pouvoir tourner à droite ou à gauche à angle droit ! C'est d'ailleurs assez rare dans la forêt. Cette simulation de jungle amazonienne est réussie. Au bout de cinq ou six pages d'écran on est perdu. Les actions du personnage sont commandées par les touches du clavier : A pour s'accroupir; B, boire; C, courir; I pour inventaire, etc. Les objets du sac de voyage (machette, fusil, gourde, etc) et ceux qui sont collectés en cours de route, peuvent être pris en main à l'aide des touches chiffres. Dix objets au total.

La gestion du jeu est donc simplifiée à l'extrême, mais forcément plus classique. Du même éditeur, il est évident que l'on préfère *Sapiens*, plus original, beaucoup plus raffiné. *Quauhli* est à considérer comme une bonne aventure, avec indigènes et flèches au curare garantis, surtout si l'on aime le thème développé par des films comme *les Aventuriers de l'Arche perdue* ou *A la recherche du diamant vert*. Un bon jeu, classique.



EN BREF

cassette pour Thomson MO 5, TO 6, 7-70, et 8 (140 F); disquette pour TO 9 (220 F). Edité par Loriciels.
accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : des heures et des heures
originalité : ▶▶▷▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷

SAPIENS



L'âge de pierre est un thème que l'on retrouve de plus en plus souvent, tant dans les jeux de rôle grandeur nature que dans les jeux micros. Celui-ci, l'une des toutes dernières réalisations de la maison d'édition Loriciels, est tout à fait remarquable. Qu'il tourne sur *Amstrad* ou sur *Thomson TO 9,* sur lequel nous l'avons testé, il met le joueur en situation sans délai. Votre héros — un homme ou une femme, il faut le signaler — parcourt la campagne avec sa hache et ses sagaies, dans un univers qu'on n'ose qualifier d'impitoyable (c'est déjà pris !). Le scénario est simple : votre tribu, celle des Pieds agiles, vient de subir de graves revers. Il vous faut découvrir de nouveaux territoires de chasse. Votre objectif, comme dans les jeux de rôle, est de survivre. De temps à autre, un objectif secondaire intervient, comme rapporter de la nourriture à une tribu de rencontre.

Le personnage se déplace vers la droite ou la gauche de l'écran à l'aide des touches flèches du clavier. Le programme permet également la vue en plan (avec zoom, s'il vous plaît), la vue panoramique et surtout la vue « paysage » (créée grâce à un algorithme fractal, voir notre précédent numéro). Enfin, on peut se promener librement dans un décor qui change à vue d'œil, avec ses collines, ses arbres, les fumées des feux de camp qui montent en panache.

L'impression qui domine (un peu à l'image de *Wilderness,* voir Ludotique, *J&S* nº 37) est un

intense sentiment de liberté ! A l'exploration s'ajoutent le dialogue et les combats. Les choix du personnage ne sont plus conditionnés par la saisie au clavier d'un verbe suivi d'un nom. *Sapiens* est organisé sous forme de menus en arborescence (menus et sous-menus) : avec les flèches haut bas, on sélectionne une action (observer, prendre, se soigner, dire, etc), puis, à l'aide de la flèche droite, on entre dans un sous-menu permettant lui aussi de choisir parmi un ensemble d'options. C'est aussi simple que complet.

L'animation du personnage est très réussie. Le dialogue avec les personnages de rencontre est amusant, et il est possible d'adopter, selon les cas, un comportement agressif ou humble, voire d'insulter son interlocuteur néanderthalien (de « *prosterne-toi, chien !* » à « *face de porc* » en passant par « *primate dégénéré* » *!).* Il est préférable d'apprendre à trouver rapidement la touche qui arme le bras de votre héros, sinon il ne vous restera qu'à fuir. L'étonnement augmente encore lorsqu'on découvre qu'il est possible de tailler un silex ! Il le fallait bien, direz-vous, pour une simulation préhistorique. Effectivement. Mais le déplacement du curseur sur la pierre brute et les bruits d'impact sont très bien réalisés. On ne vous dit rien du résultat des premières tentatives ! Monstrueuses ! Peu à peu, la technique s'améliore et la pierre taillée est reconnue par le programme comme digne de s'emmancher pour faire une nouvelle sagaie ! C'est super. Le repérage au soleil n'est pas une mince affaire non plus. Les jours et les nuits se succèdent, la fatigue augmente. Il vous faudra découvrir des points d'eau. Rapidement, vous constaterez que la viande est elle aussi soumise au temps et qu'elle se dégrade rapidement ! Les combats quant à eux sont plus amusants que réalistes.

Sapiens est un grand jeu, une des meilleures réalisations de cette fin d'année, qui mérite de faire partie de la ludothèque des amateurs de jeux d'aventure et de jeux de rôle.

EN BREF

cassette pour Amstrad CPC 464 et 664 (140 F) et Thomson MO5, MO 6, TO 7-70 et TO 8 (180 F); disquette pour Amstrad CPC 6128 (180 F) et Thomson TO 9 (220F). Edité par Loriciels.

accessibilité : ▶▶▶▶▶

durée : de quelques heures à plusieurs jours par partie

originalité : ▶▶▶▶▷

nous aimons : ▶▶▶▶▷

L'AFFAIRE SIDNEY

Le gendarme le plus ludique de France est de retour ! Il s'agit bien sûr de l'auteur de ce jeu policier qui vous met, cela va de soi, dans la peau d'un gendarme. L'auteur de *l'Affaire Vera Cruz* (voir *J&S* n° 38) reprend le thème de l'enquête de gendarmerie avec une parfaite précision, non sans avoir supprimé les quelques lourdeurs de gestion qui ralentissaient un peu le jeu précédent. Nous sommes ici, autant dans une aventure policière, un « *who done it* » (un « qui l'a fait », le crime !) que dans une simulation de la démarche policière. C'est tout à fait remarquable, une fois encore. Le jeu commence par la scène de la découverte du corps, dans la rue, sur un trottoir. A l'aide d'une petite loupe qui peut être déplacée en surimpression sur



l'image, vous commencez par la recherche des documents portés par la victime et les indices ayant pu être laissés par le (la) meurtrier(e). Ce sera ensuite la visite de l'appartement. Passé au peigne fin, le joueur y découvrira une empreinte, un mégot et quelques autres indices. Ensuite, c'est l'enquête de gendarmerie.

Que les joueurs qui disposent d'une imprimante n'oublient surtout pas de la brancher, le réalisme confine alors au sublime. A partir de l'ordinateur de la gendarmerie, figurant à l'écran, vous commencez par « aller au sommier » (le casier judiciaire), histoire de relever les « antécédents » judiciaires des proches de la victime, parents ou amis. C'est vraiment à vous d'organiser votre enquête. Les services de police sont nombreux. Il faudra choisir l'ordre dans lequel les questionner. Puis, convoquer les témoins, les proches. Dès qu'une information est acquise auprès des autres services de police, elle sort en crépitant sur votre imprimante ! On s'y croirait et c'est plus palpitant que toutes les enquêtes que vous avez pu voir sur votre bonne vieille télé. Les dépositions fourniront le plus souvent de nouveaux noms, d'autres personnages à cerner, à qui demander un alibi.

A ne surtout pas manquer.

EN BREF

cassette (140 F) et disquette (190 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Infogrames.

accessibilité : ▶▶▶▶▷

durée de la partie : plusieurs jours

originalité : ▶▶▶▶▷

nous aimons : ▶▶▶▶▶



MOMIE BLUES

Vous errez dans un labyrinthe à la recherche des sept élixirs qui seuls ont le pouvoir de redonner la vie. Il faut dire que dans cette aventure-dédale, vous ne risquez pas de vous faire tuer : vous êtes déjà mort ! Votre objectif est de ressortir du néant. Vaste programme. D'autant que les hôtes des lieux ne font rien pour vous faciliter la tâche. Vers, moisissures, trappes, gouffres sont sur votre chemin vers la vie. Une idée originale pour un labyrinthe assez classique, mais superbement réalisé.

Dans les jeux de labyrinthe classiques, l'appui sur une touche fait généralement avancer d'une case. Ici, la décomposition du mouvement est parfaite et vous avez vraiment l'impression d'avancer. Inutile de chercher comment prendre les objets posés au sol, il suffit de passer dessus pour qu'ils modifient les variables « faim », « énergie » et « force », qui définissent votre personnage (au demeurant invisible). Les quatre touches flèches président au déplacement de votre zombie. Le jeu est bien sûr concocté avec un humour rouge sang et noir, macabrement drôle. Il comporte de très belles animations de monstres. A mi-chemin entre un Pac-Man en « trois-D » et un « donjon » simplifié, *Momie Blues* est à conseiller aux jeunes « donjonneurs » et à ceux qui aiment bien les jeux rapidement joués, mais qui ne nécessitent peu ou pas d'habileté.

EN BREF

disquette (180 F) pour Amstrad 6128. Edité par Coktel Vision.

accessibilité : ▶▶▶▶▶

durée : 15 à 30 minutes par partie

originalité : ▶ (le jeu), ▶▶▶▶ (animations)

nous aimons : ▶▶▶▷▷

JEUX POUR MICROS

GRAAL

Cet immense jeu de rôle se compose d'une disquette, d'une cassette audio et d'un fascicule portant sur l'époque abordée, le Moyen Age. L'éditeur, Free Game Blot, français malgré son nom (voir carnet), n'aime pas la facilité et tente toujours de proposer des jeux qui cultivent le joueur autant qu'ils le distraient.

Pour les habitués de notre cahier micro, disons que *Grâal* est conçu comme la série des *Ultima,* mondialement connue : un personnage, dont les caractéristiques apparaissent dans la partie



droite de l'écran, se déplace sur un immense terrain dont une parcelle seulement est visible. La progression du personnage (qui reste au milieu du terrain visible) est assurée par les touches flèches. De temps à autre, un lieu particulier est signalé par un symbole. Le plus souvent, il s'agit d'une ville. Ici, la ville est réduite à un événement. De plus, en cours de progression, le personnage peut faire des rencontres, bonnes ou mauvaises.

Le personnage incarné par le joueur est un chevalier, qui devra successivement suivre son « éducation en Petite-Bretagne », aborder le « château de la connaissance », recevoir l'« adoubement en Grande-Bretagne » et enfin partir en « quête du Grâal ». Il est doté des caractéristiques suivantes : vitalité (équivalent des « points de vie »), astuce, force, adresse, bonté, bravoure, sagesse et courtoisie. Toutes les caractéristiques du chevalier.

Grâal fait partie des jeux à explorer longuement, et vous ne serez jamais vraiment coincé par une donnée trop difficile à acquérir. En ce sens, il sera apprécié davantage par les explorateurs d'univers que par les fana du jeu d'aventure.

L'appréciation des joueurs sera opposée s'ils sont débutants ou non en matière de jeux de rôle. S'ils sont débutants, ils seront ravis. S'ils sont déjà aguerris, ils trouveront que le jeu est trop « gentil ». La période actuelle est marquée chez bon nombre d' amateurs de jeux de rôle, sur micro comme sur table, par un goût prononcé pour la magie (le plus souvent noire) et tout ce qui tourne autour de la sorcellerie. C'est ainsi ! Qu'on aime ou qu'on n'aime pas cette attirance. Elle débouche sur l'incarnation de personnages sinon mauvais, du moins « chaotiques » (ou « versatiles »). C'est-à-dire suceptibles de faire usage du bien comme du mal pour parvenir à leurs fins. Ces joueurs-là ne peuvent être que déçus par *Grâal,* où le personnage se doit d'être foncièrement ...chevaleresque. La mode et l'attirance sont une chose, l'attrait du jeu en est une autre. Le jeu *la Geste d'Artillac* a connu un franc succès, sans pour autant doter le héros de pouvoirs maléfiques ! Sans doute en sera-t-il de même pour *Grâal* qui offre sur TO 9 une formule de jeux encore peu répandue en français.

EN BREF

disquette de jeu pour Thomson TO 9 (310 F). Edité par Free Game Blot.
accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : de quelques minutes à plusieurs heures par tentative
originalité : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷

GRAND PRIX 500 cc



Les habitués de nos colonnes le savent bien : on n'est pas des fana de jeux d'arcade. Et pour cause ! Même s'ils sont souvent bien réalisés des points de vue graphique et animation, ils sont souvent dépourvus des intérêts stratégique et tactique.

L'utilisateur — à de rares exceptions près — en a vite fait le tour. On avait aimé *Choplifter, Conan, Cauldron.* Ils comptent parmi les meilleurs. Ce qu'il y a de bien dans *Grand Prix 500 cc,* c'est la qualité de la simulation, non seulement des courses, mais de la moto elle-même. Si vous pilotez bien dans *Grand Prix 500cc,* vous saurez ensuite comment faire fonctionner une moto, en vrai ! Pourquoi ? Parce qu'il vous faudra réellement gérer les vitesses et pour cela utiliser le compte-tours. Vous devrez tenir compte du régime moteur. Ce n'est pas évident. Le bruit du moteur — très important ! — est bien rendu. Inutile d'embrayer la troisième ou la quatrième à moyen régime en seconde, votre moto mettrait un temps considérable (pour une course) à monter en régime. La moto serait sans reprise. Le fait de pouvoir se guider, accélérer décélérer et changer de vitesse, le tout au joystick, est réellement impressionnant (c'est aussi possible au clavier). Sympa pour un jeu d'arcade et passionnant pour ceux qui aiment la simulation de la conduite moto.

EN BREF

cassette pour Amstrad, Thomson MO 6, TO 8, C 64 et 128 (160 F) et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 (198 F), TO 9 (240 F). Prévu pour Atari 520 (240 F) et pour IBM PC. Edité par Microïds.
accessibilité : ▶▶▶▶▷
durée : de 10 minutes à plusieurs heures
originalité : ▶▶▷▷▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷ (la conduite), ▶▶▷▷▷ (la course).

TENSIONS



Ce jeu de poker paramétrable présente une originalité : vous voyez le visage de vos adversaires et leurs mimiques à mesure que le jeu évolue (sourires, grimaces, yeux fermés, regards en coin, etc) ! C'est évidemment une inépuisable source d'informations pour qui domine un peu ce très grand jeu qu'est le poker. Mais attention au bluff ! Une grimace peut être une tentative de désinformation à long terme ou d'intox immédiate. De surcroît, si vous parvenez à éliminer vos trois adversaires informatisés, vous aurez droit en prime à une séance de strip-tease, non pas de vos adversaires (des gangsters), mais d'une ravissante créature animée.

En début de partie vous avez le choix entre une partie « standard » (trois adversaires) et une partie à paramétrer. C'est-à-dire, pour laquelle il vous faudra indiquer tous les éléments : nombre d'adversaires, nombre de cartes, mode de distribution, « blind » (mise à l'aveugle) minimum, enchère de base, etc. La règle du jeu est rappelée de manière simple et peut aisément vous mettre dans le bain si vous n'avez encore jamais pratiqué ce jeu. Très réussi.

EN BREF

cassette (140 F) et disquette (190 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Ere Informatique.
accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée de jeu : quelques minutes par partie
originalité : ▶▶▶▶▷ (pour voir les adversaires)
nous aimons : ▶▶▶▷▷

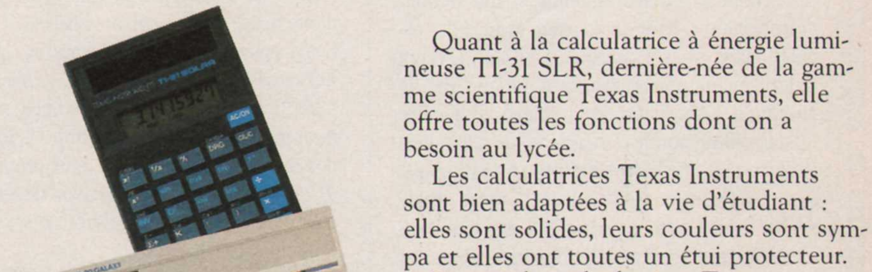
Pour moi, les maths c'est plus un problème !

Calculatrices scientifiques Texas Instruments : faciles à comprendre, faciles à utiliser.
Ma calculatrice Texas Instruments et moi, on travaille vite et bien ; comme ça j'ai le temps de faire autre chose.

Les calculatrices Texas Instruments sont conçues pour rendre la vie plus facile. Par exemple, le groupement logique des fonctions sur le clavier et les touches larges me permettent de travailler rapidement et facilement.

Bien mieux : sur la TI-30 Galaxy, il y a sur l'écran des indicateurs d'opérations pour suivre pas à pas les calculs : on sait toujours où on en est.

Et bien sûr, les calculatrices Texas Instruments ont toutes les fonctions nécessaires aux calculs les plus élaborés. Par exemple : la TI-52 permet les changements de base, les calculs de loi normale et les nombres complexes.



Quant à la calculatrice à énergie lumineuse TI-31 SLR, dernière-née de la gamme scientifique Texas Instruments, elle offre toutes les fonctions dont on a besoin au lycée.

Les calculatrices Texas Instruments sont bien adaptées à la vie d'étudiant : elles sont solides, leurs couleurs sont sympa et elles ont toutes un étui protecteur.

Et puis, les calculatrices Texas Instruments sont garanties deux ans (échange standard dans votre magasin).

Faire équipe avec Texas Instruments c'est vraiment génial !

Des calculatrices pour des maths plus faciles et une vie plus relax.



Synergie, K, E

JEUX POUR MICROS

BLUE WAR

Les simulateurs de combat entre un sous-marin et des navires de surface offrent toujours une matière particulièrement propice à l'intervention de l'informatique. Celui-ci n'échappe pas à la règle et confirme le *Thomson TO 9* dans sa vocation ludique. Une bonne chose !
A l'aide des touches flèches vous pouvez choisir un des pictogrammes situés au bas de l'écran. Le kiosque permet de visualiser l'environnement



du sous-marin en vision directe. Il donne accès à toutes les fonctions de pilotage : mise en route des moteurs diesel (touche D) ou électriques (E), introduction des torpilles dans les tubes (T), augmentation (+) ou réduction (−) de la vitesse et choix du cap (1 à 8), sans oublier le tour d'horizon (H) et la plongée (flèche vers le bas). La touche P permet l'activation des pompes en cas d'avarie.
La vision directe ne sert qu'au dernier moment. Celui où le bateau à couler est en vue. Autant dire qu'il vaut mieux faire un tour du côté du pictogramme « flotte ennemie », qui permet l'identification. Sans quoi...vous risquez de torpiller vos propres bâtiments. Amusant. L'écran radar (pictogramme radar) n'indique pas la nationalité des échos qu'il relève ! La carte marine vous montre l'évolution de bâtiments anonymes et affiche votre route. Attention aux îles. En fonction de vos succès, votre grade s'élève peu à peu, et votre but est tout simplement de devenir amiral. Combats de jour et de nuit se succèdent. Le niveau de difficulté est peu élevé et le jeu est agréable. Il paraît évident que toutes les qualités du *TO 9* ne sont pas exploitées, notamment du point de vue graphique, mais *Blue War* se laisse pratiquer avec un agrément certain. On y retrouve, comme dans les autres jeux ayant abordé le même thème, le plaisir d'apprendre à maîtriser un véhicule complexe (voir la « pulsion d'emprise » chez Freud... [Sont-ils cultivés à J&S ! Ndlc].
La visualisation des bâtiments est bonne. On peut seulement déplorer qu'on ne retrouve pas (comme dans les films) une simultanéité de déplacement torpille-bâtiment. C'est un peu « tout ou rien » une fois la torpille lancée.

EN BREF

disquette pour Thomson TO 9. Edité par France Image Logiciel (345 F).
accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : de quelques minutes à une heure
originalité : ▶
nous aimons : ▶▶▷▷▷

AMERICA'S CUP



La simulation de régates n'est pas chose facile. On ne demande pas au programme de nous faire sentir la force du vent ou la tension sur l'écoute de grand-voile. L'essentiel est d'être assuré du respect de la composition des forces en présence (vitesse et orientation du vent et du voilier) et d'obtenir un miminum de réalisme (vision de l'environnement et des adversaires, gîte, etc). Les conditions ne semblent pas réunies ici pour faire d'*America's Cup* une grande simulation maritime. On ne se sent pas sur les lieux en dépit des cartes (fort belles) qui sont proposées. Le *TO 9*, qui offre à l'évidence plein de possibilités, n'est pas exploité à la mesure de ses capacités (lenteur d'affichage).

EN BREF

cassette (155 F) et disquette (215 F) pour *Thomson TO 9*. Edité par Free Game Blot.
accessibilité : ▶▶▶▷▷
durée du jeu : quelques dizaines de minutes par partie
originalité : ▶▷▷▷▷
nous aimons : ▶▷▷▷▷

ROBBBOT

Pourquoi Ere Informatique a-t-il placé *Robbbot* dans la catégorie « arcade » ? Celle d'arcade-aventure ou d'action tactique aurait été acceptable. *Robbbot* n'est certes pas dénué d'action (déplacements au joystick, évitement d'adversaires), mais il reste à nos yeux une forme d'aventure. Jugez-en vous-même !
Le scénario est le suivant. Vous avez été forcé d'atterrir sur Io en panne de carburant. Votre ordinateur a détecté l'importante source d'énergie qu'il vous manque pour poursuivre votre voyage. Pour la récupérer, vous disposez de trois robots aux fonctions différentes : un robot-porteur, un robot-dépanneur et un robot de liaison. Vous contrôlez les trois robots (d'où bbb !) depuis votre fusée. Un radar et une caméra vous permettent d'explorer du regard l'immense terrain de jeu et de noter les coordonnées en X et Y des passages et autres lieux remarquables,



parmi lesquels figurent les habitants de Io, de dangereux métallophiles (points blancs), les fusiozones pour ravitailler les robots en carburant (points bleus) et les « chutocraqueurs », rochers radioactifs (points rouges). Le point clignotant indique la zone où se trouve votre carburant, l'Axium B52.
L'écran représente la vue en coupe du terrain. Il s'agit en fait d'un immense labyrinthe. Au début, on pratique *Robbbot* comme un jeu d'arcade. Ce n'est qu'en accumulant les échecs qu'on en vient, de soi-même, à utiliser les fonctions des différents robots. Là réside le secret de la qualité de *Robbbot.* S'il fallait assimiler d'emblée toutes les fonctions des différents robots, on serait noyé par la masse des touches à mémoriser. Dans *Robbbot,* cela vient naturellement. Chapeau ! Impossible de gagner sans coordonner l'action des robots. Ce labyrinthe complexe (à trois mobiles) est graphiquement très réussi, rapide et, ce qui ne gâche rien, vraiment drôle (il faut voir les pattes recroquevillées d'un robot qui a subi un choc un peu violent !). *Robbbot* est un excellent jeu de tactique et d'action.

EN BREF

cassette pour Amstrad CPC 464, 664 (120 F) et disquette pour CPC 6128 (180 F). Edité par Ere Informatique.
accessibilité : ▶▶▶▶▷
durée : par essais successifs de plus en plus longs (20-30 minutes environ)
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷

OFFRE SPÉCIALE FÊTES

Vous aimez jouer. Vos amis aussi. JEUX & STRATÉGIE vous propose des idées originales de cadeaux. Des cadeaux pour jouer. Des cadeaux pour faire plaisir!

JEUX & STRATEGIE

LES LIVRES



Offrez un ou plusieurs des livres de la Collection JEUX & STRATÉGIE. Sept livres d'initiation et de perfectionnement à de grands jeux classiques et aux jeux de réflexion.

A partir de **59 F** **franco**

LE COFFRET



Offrez la collection complète 1986 de JEUX & STRATÉGIE.
Chaque coffret millésimé contient six numéros. Une véritable mine de jeux! (Les collections 1983-84-85 sont encore disponibles).

120 F **seulement.**

Dernière offre avant augmentation

OFFRE SPÉCIALE FÊTES

BON DE COMMANDE

à adresser, paiement joint à
JEUX & STRATÉGIE,
5, rue de La Baume, 75415 PARIS CEDEX 08

• **Veuillez expédier à l'adresse indiquée ci-dessous :**

.... **Coffret** contenant les 6 numéros de l'année 86

.... **Coffret** contenant les 6 numéros de l'année 85

.... **Coffret** contenant les 6 numéros de l'année 84

.... **Coffret** contenant les 6 numéros de l'année 83

au prix unitaire de **120 F** franco (Étranger 140 F)

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

• Je vous adresse ce bulletin accompagné de mon règlement par chèque à l'ordre de JEUX & STRATÉGIE-BRED (Étranger chèque compensable à Paris ou mandat international).

BON DE COMMANDE

à adresser, paiement joint à JEUX & STRATÉGIE,
5, rue de La Baume, 75415 PARIS CEDEX 08

• **Veuillez expédier à l'adresse indiquée ci-dessous :**

.... **LE JOGGING DE L'ESPRIT**
au prix unitaire de **78 F** franco

.... **LE TAROT MODERNE**
au prix unitaire de **59 F** franco

.... **OTHELLO**
au prix unitaire de **75 F** franco

.... **LES DAMES**
au prix unitaire de **75 F** franco

.... **50 JEUX**
au prix unitaire de **85 F** franco

.... **LES ÉCHECS**
au prix unitaire de **90 F** franco

.... **GAGNEZ AU SCRABBLE**
au prix unitaire de **88 F** franco

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

• Je vous adresse ce bulletin accompagné de mon règlement par chèque à l'ordre de JEUX & STRATÉGIE-BRED (Étranger chèque compensable à Paris ou mandat international).



3690F.* UNE PLACE DE 1 ERE DANS LE TRAIN DE L'AVENIR.

Vous voulez que votre enfant prépare efficacement son avenir. Déjà, la programmation l'attire et il se passionne pour la micro.
Noël approche : c'est le moment de faire un cadeau intelligent à votre enfant.
Puissant, performant, facile à utiliser, le micro-ordinateur Thomson TO8 est aussi évolutif : l'extension de ses capacités vous étonnera longtemps.
Pour la fin de l'année le Thomson TO8 se présente en coffret cadeau avec :

- *Un micro-ordinateur 256 Ko extensible à 512 Ko.*
- *Un crayon optique.*
- *Un lecteur de disquette 2,8".*
- *Un logiciel Thomson d'initiation au Basic.*
- *Un logiciel Fil Micro Prose, "Vol Solo" : un jeu de simulation de vol, très réaliste.*
- *Un logiciel Infogrames, "Vampire" : une aventure au pays des vampires, avec frissons garantis.*

Pour 3 690 F, offrez à votre enfant une place de première dans le train de l'avenir.*

** Prix public maximum conseillé.*



THOMSON 

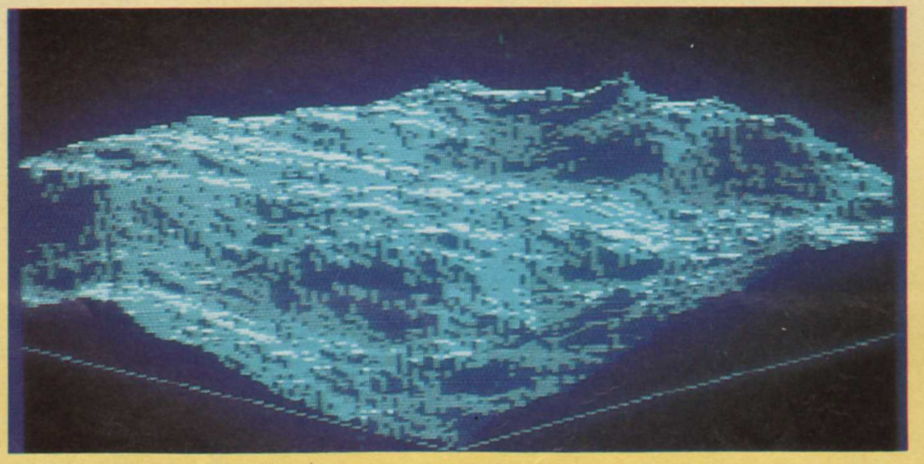
MICRO-INFORMATIQUE

POLARIS

DONNEZ A VOTRE ENFANT UNE CHANCE SUPPLÉMENTAIRE DE RÉUSSIR.

FRACTALS... ET SURVIE

Le programme que nous vous présentons permet de créer des cartes à l'image de celles que l'on trouve dans les atlas, et de les observer en perspective cavalière, avec les courbes de niveaux ou un ombrage dû à une source de lumière ponctuelle ou encore en suivant le graphisme dit en « fil de fer ».
Le programme vous propose par ailleurs un jeu de survie basé sur le principe de la déduction.



Ce « relief fractal » est en fait un empilement calculé de petites pyramides. L'ombrage en accroît le réalisme.

- le jeu :
- joueur : en solitaire.
- **principe :** votre avion s'est écrasé dans la montagne. Vous n'avez qu'une carte de la région et, seul appareil rescapé de la catastrophe, un altimètre ! La carte indique l'emplacement d'une cabane de trappeurs. Votre but est de vous y rendre...
- **la partie :** la carte indique chaque niveau par une couleur ou un contraste.

Le tour de jeu consiste à vous déplacer en tapant l'initiale de l'un des points cardinaux (N, E, S ou O). Le programme vous répond en affichant une altitude comprise entre 100 et 1600 mètres. A vous de vous débrouiller pour atteindre la cabane.

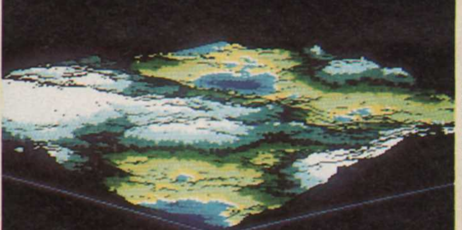
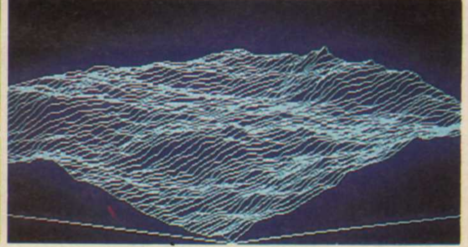
Au départ, votre personnage dispose de 100 points de vie. Il en épuise 1 par déplacement. Heureusement, s'il se trouve dans une zone d'altitude inférieure à 500 mètres, il a une chance de trouver de l'eau (15% de chance). Si c'est le cas, ses points de vie remontent à 100. Pour vous habituer, vous commencerez par jouer avec la trajectoire de votre personnage. Puis, une fois que vous aurez le jeu bien en main, vous supprimerez les lignes comportant un REM LIGNE A SUPPRIMER. Dès lors, vous serez vraiment seul sur les reliefs fractals...

- **le programme :** il met à votre portée l'un des thèmes les plus étranges de la géométrie : les fractals (de *fractus*, brisé, fragmenté).

La théorie, à laquelle sont associés les noms des célèbres mathématiciens Cantor, Dedekind ou Poincaré, n'a pris son essor qu'au début des années 80, grâce au mathématicien français Benoît Mendelbrot. Dire qu'un fractal est la reproduction d'un même motif (carré, triangle, ligne brisée) à une échelle de plus en plus petite sur le motif lui-même est une manière bien « froide » de décrire le phénomène. Et pourtant n'est-ce pas ce qui fait le cristal de neige !

En regardant tourner le programme fractal conçu par Didier Bouchon, auteur de l'*Arche du capitaine Blood* pour Ere Informatique (voir *J&S* nº 41, « Où vont les jeux micro ? »), on s'aperçoit que le motif de base est la pyramide. En effet, après avoir affiché quatre points, formant les sommets d'un carré, le programme affiche un cinquième point, à la verticale du centre du carré, mais pas à la même hauteur. Nous sommes bien en présence d'une pyramide. L'empilage de pyramides de plus en plus petites n'a jamais dessiné une montagne ! Mais simplement une grande pyramide composée à l'infini de pyramides de plus en plus petites...

Pour introduire le réalisme, il faut insérer des « défauts ». C'est ici le cas. En informatique, pour programmer des « défauts », on aura recours à un tirage aléatoire. Le réalisme exige cependant que les défauts soient contenus dans des limites. Ici, le cinquième point, qui figure le sommet de la pyramide, est calculé à partir de la moyenne des quatre points formant les sommets de la base, à laquelle s'ajoute une valeur d'intensité de la déviation. La grandeur de la déviation, autrement dit du « défaut », diminue proportionnellement à la surface de base. Plus la base est petite, plus la variation de hauteur du sommet de la pyramide est petit. Sans quoi, la surface créée serait hérissée de pics. Cette fois-ci, l'empilement de pyramides irrégulières donne à l'ensemble l'apparence d'une montagne ou du moins d'un relief respectant les courbes de niveaux comparables à celles de la réalité qui nous environne. Si tout hasard avait été exclu, le programme afficherait tou-

Notre programme vous permettra d'obtenir un plan stratifié (1) sur lequel le jeu « Survie » se déroule, et des vues en strates (2) ou » fil de fer » (3).

jours...une immense pyramide. Le hasard contrôlé appliqué à un fractal crée le relief. De plus, le programme est paramétrable. Il vous demande la « taille de la maille », la « hauteur de base », la valeur de la « déviation » et une graine aléatoire. Avec les mêmes données, le programme crée les mêmes surfaces.

En rencontrant REM Note 5, le lecteur se reportera à la note 5 pour comprendre comment il doit programmer. Par exemple, s'il peut ou non se dispenser de taper la ligne en question ou par quoi il y a lieu de la remplacer.

• **Problèmes graphiques :** tous les micros ne permettent pas l'usage simultané de seize cou-

Note 2. Très important ! Il s'agit du « dimensionnement des variables indicées ». Il se peut que votre micro ne supporte pas les valeurs mises entre parenthèses. Essayez de trouver les valeurs les plus élevées possibles. Par exemple H(100,100). Ces valeurs conditionnent la taille de la carte que vous pourrez afficher à l'écran.

CONSEILS DE PROGRAMMATION

Le listing proposé tourne directement sur *Amstrad CPC 6128*. Les possesseurs de cette machine n'auront aucune modification à lui apporter. Les possesseurs d'*Amstrad CPC 464* et *664* devront réduire un peu la taille de l'image affichée (pour réduire la place prise en mémoire vive). Au-lieu de taper DIM H(128,128), ils remplaceront la valeur 128 par 64 ou 32.

Les possesseurs d'autres machines procéderont de même pour réduire la prise de cases mémoire. Ils rencontreront d'autres problèmes d'adaptation : le Basic et l'affichage. Pour ce qui est de l'adaptation de langage, une table a été conçue pour traduire les mots de Basic. De plus, dans certains cas, certaines lignes de programme comportent un REM Note... .

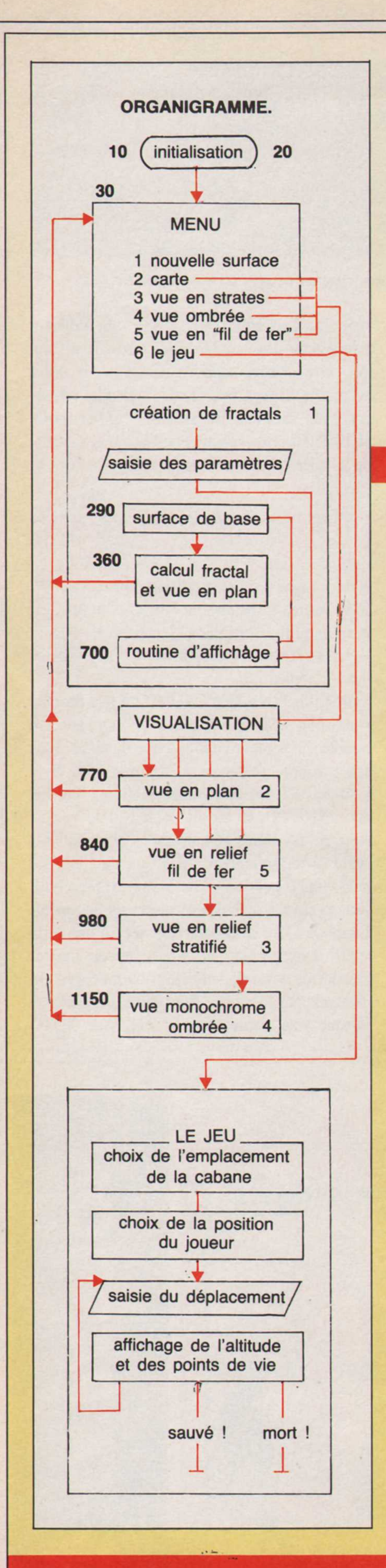
leurs ! Il faudra faire en sorte de modifier la valeur de la variable C (désignant une couleur) par une valeur correspondant à votre micro. Si vous ne disposez que de cinq couleurs, il suffira de diviser par 3 la valeur initiale de C et de ne garder que la partie entière du quotient. C'est une méthode. Il en est d'autres.

Note 1. La ligne 10 signifie, dans le langage de l'*Amstrad,* que toutes les variables seront entières : A, B, C, de E à Y et donc à l'exclusion de D et de Z. Il s'agit donc de l'équivalent de % placé derrière un nom de variable, par exemple A% signifie dans de nombreux Basic que la variable A est entière. Les utilisateurs qui ne possèdent ni le DEFINT ni le % utiliseront pour toutes les variables le mot de Basic INT. La valeur finale d'une variable A devra être A = INT(A). C'est-à-dire « partie entière de A », à l'exclusion des décimales.

Note 3. Ligne à supprimer (sauf pour *Amstrad*). Elle indique qu'on choisit une définition moyenne, que l'on place la couleur 18 dans le « godet » numéro 1. Le pinceau 1 (PEN 1) peindra en couleur 18.

Note 4. Le WHILE-WEND est un test du type « tant que ... alors recommence ». La ligne 150 signifie simplement « tant qu'une touche n'a pas été frappée, retourne à la ligne 150. Bref « attends » ! On peut taper GET A$ ou 150 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 150.

Note 5. La ligne 160 propose deux GOTO adressés différemment, en 40 ou en 1380. En mode GOTO 40 (tel que le listing est présenté), vous pourrez créer des cartes, mais pas jouer. En mode 1380, vous pourrez jouer sur une carte coloriée vue en plan, mais sans pouvoir accéder aux autres types de vue. Nous vous conseillons de sauvegarder deux fois votre programme lorsque vous l'aurez tapé. L'une avec GOTO



40 ; l'autre, avec GOTO 1380. Cette procédure, pour archaïque qu'elle puisse paraître, permet de gagner de la place.

Note 6. La ligne peut être supprimée sur les machines ne disposant pas de cette instruction.

Note 7. Cette ligne comporte un PLOT, c'est-à-dire un ordre d'affichage graphique. Il est toujours suivi des coordonnées en X et en Y désignant le point qui doit s'allumer. Il est de plus suivi de C qui désigne la couleur d'affichage. Attention ! Si C était supérieur au nombre de couleurs dont vous disposez, le programme s'arrêterait tout net. La valeur de C peut être modifiée à la ligne précédente, en 330. Pour réduire C, il suffit de multiplier la variable N par une valeur de votre choix et de fixer une limite à C. Par exemple, IF C supérieur à 5 alors C=5. Au PLOT X,Y,C on peut toujours substituer un ordre désignant d'abord la couleur, type COLOR=C, puis la position du point PLOT X,Y.

Note 8. Cette note est indiquée en ligne 370 et 680. C'est le WHILE-WEND. Il peut aisément être transformé en 370 REM et 680 IF P < = 1 THEN GOTO 380.

Note 9. Le AND &FFFE n'est pas indispensable, même pour les possesseurs d'*Amstrad*. Pour les autres machines, il n'est pas question de l'utiliser. Il a pour objet de rendre pair un bit particulier.

LES VARIABLES REMARQUABLES

Tout le programme est construit pour donner une valeur cohérente à la troisième dimension, celle qui donne le volume ! Les deux variables de base sont donc X, Y .La valeur Z qui désigne la troisième dimension est ici appelée H(X,Y). C'est la « Hauteur » au point de coordonnées X,Y.

Mise en route du programme

Cinq valeurs doivent être indiquées après avoir choisi l'option « nouvelle surface » :

- la maille, une valeur de 0 à 3 bornes inclues ;
- la hauteur de base. Tapez une valeur comprise entre 10 et 60. Il s'agit de l'altitude minimale sur la carte ;
- la déviation. Elle doit être inférieure ou égale au « pas », pour ne pas produire des reliefs irréalistes. Cela dit, que rien ne vous empêche d'essayer des valeurs supérieures ;
- la graine est une valeur quelconque ;
- la taille. C'est celle de l'image. Cela dépend de la taille mémoire de votre micro. La valeur doit être une puissance de deux (32, 64, 128).

instructions	équivalences	micro-ordinateurs
CLS effacer l'écran :	HOME	19
	GRAPHICS 0	2
	CLEAR	6, 16
	CALL CLEAR	14
	PRINT CHR$(12)	5
	PRINT CHR$(159)	17
A$ = INKEY$ attente d'appui sur une touche / 3, 11	GET A$	19, 4
	A$ = KEY$	18
	CALL KEY$	10
	IF GETC = 0 GOTO ×	14
	WAIT TIME t (t=20 ms)	5
	INPUT A$ (appui sur RETURN)	tous micros
	GET$	2
LOCATE X, Y affichage d'un signe en un point précis de l'écran : 15	PRINT AT, X, Y	1, 3, 12, 13
	HTAB X : VTAB Y	19
	POKE 1024+X+(40 × Y), Z	4
	CURSOR X : (23 – Y)	5
	CURSOR X : CURSOR Y	17
	POSITION X, Y	2
	CURSOR (X, Y)	8
	PRINT @ X, Y	9
	CURSOR X, Y	16
	PRINT AT X = PRINT AT, Y	6
	POS (X) : POS (Y)	7, 10
	PLOT X, Y, A$	11,3
	CALL H CHAR (X, Y)	14
	V POKE 0 + (40 × Y) + X, car.	18

1. Alice, MC 10 ; 2. Atari ; 3. Atmos ; 4. Commodore 64 ; Vic 20 ; 5. DAI ; 6. Dragon ; 7. Electron ; 8. Hector ; 9. Laser ; 10. Lynx ; 11. Oric ; 12. ZX81 ; 13. Spectrum ; 14. TI 99/4A ; 15. MO 5, TO7 ; 16. Yeno, Sega ; 17. VG 5000 ; 18. MSX ; 19. Apple.

PROGRAMME FRACTALS ET SURVIE

```
10 DEFINT a,b,c,e-y : REM NOTE 1
20 DIM h(128,128),C(320): REM NOTE 2
30 REM******** MENU *********
40 MODE 1:INK 1,18:PEN 1 : REM NOTE 3
260 RANDOMIZE z : REM NOTE 6
270 n=h/16:GOSUB 710
280 PEN 3
290 REM----- surface de base ----
300 FOR x=0 TO l STEP p
310 FOR y=0 TO l STEP p
320 h(x,y)=RND*h:IF h(x,y)<n THEN h(x,y)=n
330 c=h(x,y)/n:IF c>15 THEN c=15
340 PLOT x*4,y*2,c : REM NOTE 7
350 NEXT y,x
360 REM----- calcul fractal ----
370 WHILE p>1 : REM NOTE 8
380 q=p/2:e=d/2
390  FOR x=q TO l-q STEP p
400  FOR y=q TO l-q STEP p
590  h(0,i)=h
600  h=(h(l,i-q)+h(l,i+q)+h(l-q,i))/3+d*RND-e:IF h<n THEN h=n
610  h(l,i)=h
620  h=(h(i-q,0)+h(i+q,0)+h(i,q))/3+d*RND-e:IF h<n THEN h=n
630  h(i,0)=h
640  h=(h(i-q,l)+h(i+q,l)+h(i,l-q))/3+d*RND-e:IF h<n THEN h=n
650  h(i,l)=h
660  NEXT i
670 p=p/2:d=d/2
680 WEND : REM NOTE 8
690 RETURN
```

PROGRAMME EN BASIC

```
50 PRINT"1> nouvelle surface"
60 PRINT"2> carte"
70 PRINT"3> vue en strates"
80 PRINT"4> vue en ombres"
90 PRINT"5> vue en fil de fer"
100 PRINT"6> le jeu"
110 PRINT
120 INPUT">",i:IF i>6 THEN 120
130 ON i GOSUB 180,780,990,1160,860,1380
140 PRINT CHR$(7) : REM BIP !
150 WHILE INKEY$="":WEND: REM NOTE 4
160 GOTO 40 : REM GOTO 1380 : REM NOTE 5
170 REM ***** PARAMETRES *****
180 INPUT;"maille  ( 0-3 ) :",m
190 p=2^(7-m)
200 PRINT"  >>pas =";p
210 INPUT"hauteur de base :",h
220 INPUT"deviation       :",d
230 INPUT"graine          :",z
240 INPUT"Taille (128, 64, 32) :";l
250 REM--- CALCUL ---
410  h=(h(x-q,y-q)+h(x-q,y+q)+h(x+q,y-q)+h(x+q,y+q))/4+d*RND-e
420  IF h<n THEN h=n
430  c=h/n:IF c>15 THEN c=15
440  h(x,y)=h:PLOT x*4,y*2,c
450  NEXT y,x
460  FOR x=p TO l-p STEP p
470  FOR y=q TO l-q STEP p
480  h=(h(x-q,y)+h(x+q,y)+h(x,y-q)+h(x,y+q))/4+d*RND-e
490  IF h<n THEN h=n
500  c=h/n:IF c>15 THEN c=15
510  h(x,y)=h:PLOT x*4,y*2,c
520  h=(h(y-q,x)+h(y+q,x)+h(y,x-q)+h(y,x+q))/4+d*RND-e
530  IF h<n THEN h=n
540  c=h/n:IF c>15 THEN c=15
550  h(y,x)=h:PLOT y*4,x*2,c
560  NEXT y,x
570  FOR i=q TO l-q STEP p
580  h=(h(0,i-q)+h(0,i+q)+h(q,i))/3+d*RND-e:IF h<n THEN h=n
700 REM ****** AFFICHAGE *****
710 MODE 0:ORIGIN 64,8
720 RESTORE:FOR i=0 TO 15:READ c:INK i,c:NEXT
730 MOVE -32,0:FOR c=1 TO 15
740 DRAWR 0,n+n,c
750 NEXT c
760 RETURN
770 REM **** CARTE ****
780 GOSUB 710
790 FOR y=0 TO 128
800 FOR x=0 TO 128
810 c=h(x,y)/n:IF c>15 THEN c=15
820 PLOT x*4,y*2,c
830 NEXT x,y
840 RETURN
850 REM ****** FIL DE FER *****
860 MODE 1:INK 1,14:o=160:k=0
870 MOVE 0,40:DRAW 320,0,1:DRAW 640,40
```

suite →



```
880 ERASE c:DIM c(320)
890 FOR y=0 TO 128 STEP 2:MOVE o*4-
320,c(o+k)
900 k=0:o=160-y:IF o<0 THEN k=-o
910 FOR x=k TO 128 STEP 2
920 t=h(x,y)+y+x
930 h=MAX(c(x+o),t):c(x+o)=h
940 DRAW (o+x)*4-320,h
950 NEXT x:DRAW (o+x)*4-322,fh:fh=h
960 NEXT y
970 RETURN
```

```
1170 GOSUB 1340
1180 FOR i=0 TO 80:c(80-i)=h(0,i)+i
-2:c(80+i)=h(i,0)+i-2:NEXT
1190 FOR y=0 TO 1:o1=0:o2=0
1200 FOR x=1 TO 0 STEP -1
1210 a=80-y+x:IF a<0 OR a>319 THEN
1290
1220 h=(h(x,y)+x+y): REM Note 9 AND
&FFFE
1230 c=3
1240 IF h(x,y)>=o1 THEN o1=h(x,y)+1
 ELSE c=2
1250 IF h(x,y)>=o2 THEN o2=h(x,y)+2
 ELSE c=1
```

```
1460 REM ---PLACE JOUEUR---
1470 XJ=INT(RND(1)*30)+10
1480 YJ=INT(RND(1)*10)+10
1490 PLOT XJ*4,YJ*2,1 : REM A RETIR
ER
1500 LOCATE 2,2 : PRINT"...........
..."
1510 LOCATE 2,2 : PRINT"ALT. :"H(XJ
,YJ)*100
1520 LOCATE 2,3 : PRINT"........."
1530 LOCATE 2,3 : PRINT"PV="PV
1540 LOCATE 2,4 : PRINT"...........
...."
1550 LOCATE 2,4 : PRINT"DIR : ";
```

PROGRAMME EN BASIC

```
980 REM ****** STRATES *******
990 MODE 0:GOSUB 1330:nm=n*4
1000 FOR i=0 TO 80:h=h(0,i)+i:IF h<
nm+i THEN h=nm+i
1010 c(80-i)=h-2
1020 h=h(i,0)+i:IF h<nm+i THEN h=nm
+i
1030 c(80+i)=h-2
1040 NEXT i
1050 FOR y=0 TO 128
1060 FOR x=0 TO 127:nmx=nm+x+y
1070 a=80-y+x:IF a<0 OR a>319 THEN
1130
1080 h=(h(x,y)+x+y) : REM NOTE 9 AN
D &FFFE
1090 c=h(x,y)/n:IF c>15 THEN c=15
1100 IF h<nmx THEN h=nmx
1110 IF h<=c(a) THEN PLOT a*4,c(a),
0
1120 IF h>c(a) THEN MOVE a*4,c(a)+2
:DRAW a*4,h,c:c(a)=h
1130 NEXT x,y
1140 RETURN

1150 REM ******* OMBRES *******
1160 INK 1,1:INK 2,2:INK 3,11:INK 4
,20
```

```
1260 IF h<c(a) THEN PLOT a*4,c(a)-2
,c+1:GOTO 1290
1270 MOVE a*4,c(a),c:DRAW a*4,h
1280 c(a)=h+2
1290 o1=o1-1:o2=o2-2
1300 NEXT x,y
1310 RETURN

1320 REM ****** AFFICHAGE ******
1330 RESTORE:FOR i=0 TO 15:READ c:I
NK i,c:NEXT
1340 MODE 0:MOVE 0,80:DRAW 320,0,2:
DRAW 640,80
1350 MOVE 320,0:DRAWR 0,h(0,0)
1360 RETURN
1370 DATA 0,1,2,11,24,22,19,18,12,9
,3,13,10,20,23,26

1380 REM ****** JEU ********
1390 pv=100
1400 XM=INT(RND(1)*20)+5
1410 YM=INT(RND(1)*10)+5

1420 REM ---AFFICHAGE CABANE---
1430 PLOT XM*4,YM*2,13
1440 DRAW (XM+2)*4,YM*2,13 : DRAW (
XM+2)*4,(YM+2)*2,13
1450 DRAW XM*4,(YM+2)*2,13 : DRAW X
M*4,YM*2,13
```

```
1560 D$=INKEY$ : IF D$="" THEN 1560
1570 IF D$="N" AND YJ<80 THEN YJ=YJ
+1 : GOTO 1620
1580 IF D$="E" AND XJ<100 THEN XJ=X
J+1 : GOTO 1620
1590 IF D$="S" AND YJ>5 THEN YJ=YJ-
1 : GOTO 1620
1600 IF D$="O" AND XJ>5 THEN XJ=XJ-
1 : GOTO 1620
1610 PRINT"NON !": GOTO 1540

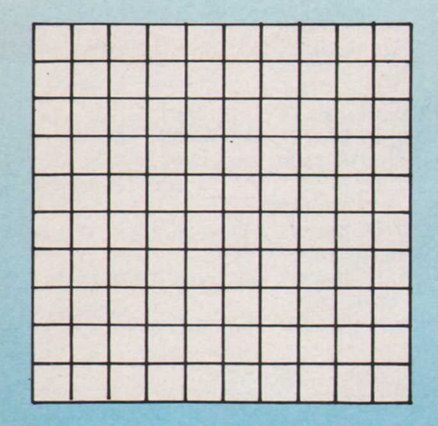
1620 REM---RESULTATS--------
1630 PV=PV-1
1640 TR=INT(RND(1)*100)
1650 IF H(XJ,YJ)<5 AND TR<15 THEN P
V=100 : LOCATE 2,2 : PRINT"EAU !"
1660 IF PV<=0 THEN PRINT"VOUS ETES
MORT !" : END
1670 PLOT XJ*4,YJ*2,3 : REM A SUPPR
IMER
1680 DS=INT(((XJ-XM)^2)+((YJ-YM)^2)
)
1690 IF DS<3 THEN PRINT"SAUVE !" :
END
1700 GOTO 1500
```

Le calcul fractal et les routines d'affichage ont été réalisées par Didier Bouchon.

GRILLADES

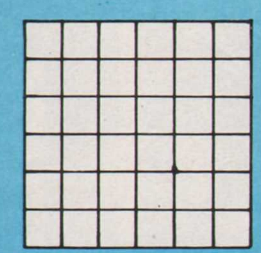
Dans cette page, il n'est question que de grilles avec des cases noires et des cases blanches. Mais elles ne mettront pas vos talents de cruciverbiste à contribution.
Ces problèmes n'exigent que de la logique... et un peu d'astuce.

NOIRCISSEZ...



Voici une grille vierge 10×10. Placez des cases noires de façon que, remplie à la manière des mots croisés, elle contienne:
4 mots de 9 lettres
4 mots de 8 lettres
4 mots de 7 lettres
4 mots de 6 lettres
4 mots de 5 lettres
4 mots de 4 lettres
mais aucun mot de 2 ou 3 lettres, ni même de lettres isolées.

BON VOISINAGE

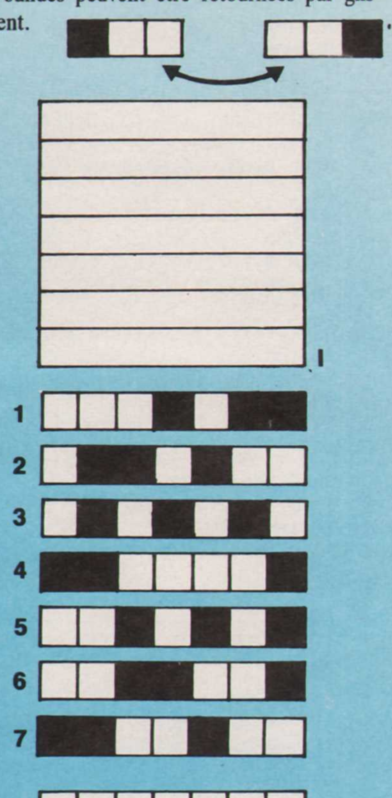


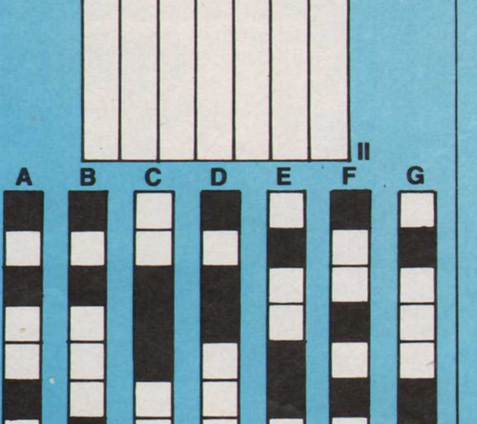
Dans cette grille 6×6 placez des cases noires de façon que chaque case, qu'elle soit noire ou blanche, soit entourée d'un nombre impair de cases noires.
Les cases qui "entourent" une case sont toutes celles qui ont un côté ou un angle commun avec elle.

LES JUMELLES



Il s'agit ici de trouver comment placer toutes les bandes horizontales dans les rangées de la grille I (à raison d'une par ligne), et toutes les bandes verticales dans les colonnes de la grille II (à raison d'une par colonne) pour que ces deux grilles soient absolument identiques.
Les bandes peuvent être retournées par glissement.





SUPER DEFI



Il va falloir, cette fois, constituer une vraie grille de mots croisés en plaçant les cases noires et de vrais mots. Voilà le problème: il s'agit de créer la grille de mots croisés 9×9 ne comportant que des mots de 3 lettres (mots présents en gras et en capitales dans la première partie du Petit Larousse Illustré, 1986, leur pluriel, leur féminin, toutes leurs formes conjuguées).
La grille ne doit pas comporter d'"îlots", c'est-à-dire que tous les mots doivent être reliés, et l'on ne doit bien sûr lire, dans les deux sens, que des mots de 3 lettres, ou des lettres isolées.
Il faudra évidemment trouver la grille comportant le plus grand nombre de mots de 3 lettres.



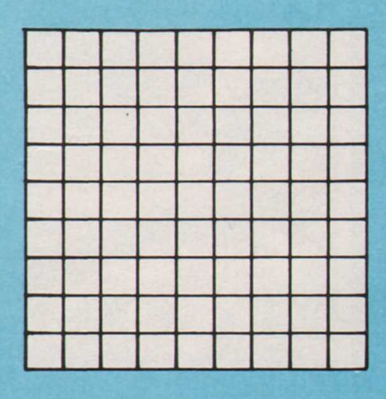
Autorisé
score: 3 mots



Interdit: formation de 2 îlots



Interdit: apparaît AN, mot de 2 lettres



Solutions dans notre prochain numéro.

LES PASSAGERS DU VENT

Il y a des sagas qui ne se racontent pas. Elles se vivent.



INFOGRAMES, 79, rue Hippolyte Kahn 69100 Villeurbanne

Tél. 78.03.18.46

Glénat

Disponible sur cassette MO6, disquettes TO8, TO9, TO9+, Amstrad et MSX2.

JEUX DE LETTRES

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente-quatre mots cachés? On peut conjuguer.

P R O L I - E R E
- O R D A G E
O M B E L L - L E
C L O - E
P A N - E R
M A - E U R
C A P I T - L E
C O L L - G E
P R O - E S
R E M E M - R E

LES ANAGAMMES

Une "anagamme" est un mot formé de l'ensemble de lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, FIGURES scrabble sur les lettres de FEINTA, et FUTILES sur les lettres de SABOT.
Saurez-vous trouver tous ces scrabbles ?

Les astérisques signalent le nombre de solutions possibles.

FIGURES + F =

FIGURES + E = (**)

FIGURES + I =

FIGURES + N =

FIGURES + T =

FIGURES + A =

FUTILES + S = (**)

FUTILES + A =

FUTILES + B =

FUTILES + O =

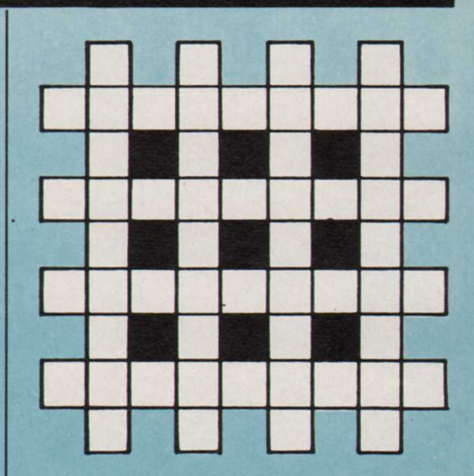
FUTILES + T =

LES ANAGRAMMES CROISÉES

Exercez-vous à trouver les mots de neuf lettres de la grille ci-contre. Le nombre de solutions possibles est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons.)

Horizontal :
1. A C E E M I N R S (2)
2. A B E I L N N S U
3. A C E E L R T U Y
4. A E E N N R T T U

Vertical :
1. C D E E I R S T U
2. A A C C E E R R T
3. E F G I L N O R U
4. A D E E M N R T U



LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants :

A E E I R R T T : L' .... menace le ....

A E E N R S S T U : Les ....apprécient le ....

A E I M N O R U : L' ....confessa la ....

C E I N N O R T U : Le ....est décidé à ....

A A B E I L L R T :

Nous ne cessons de ....pour un accord ....



LA FILIÈRE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, DON, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord E, puis A, etc) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer directement un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	D	O	N						
E									
A									
R									
N									
G									
Y									

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de 9 lettres. Saurez-vous trouver ces 7 solitaires? Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

			9	16	25	36	49	64	81
Tapis ?	M	A	H	A	R	A	N	I	
?	O	B	T	E	N	U	E	S	
?	E	M	O	N	D	O	I	R	
?	M	A	T	H	U	R	I	N	
?	P	I	R	A	T	A	N	T	
?	C	A	R	R	I	E	R	E	
?	R	A	V	E	N	A	L	A	

MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de cinq lettres parmi les plus difficiles. A vous de les trouver ! (On ne conjugue pas.)

OING + A =

ISBA + I =

RAGA + S =

PALE + H =

BAIL + I =

MAGE + O =

CIAO + T =

BATI + I =

ARCS + O =

ACNE + G =

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires...

TELES
VIDEO

GORET
PORCS

BEBE
CACA

HERON
FURET

CHEF
CAID

Solutions page 124

SCOTLAND YARD

De Picadilly Circus à l'East End... Le redoutable Mister X rôde dans Londres. Mais les fins limiers de New Scotland Yard sont à sa poursuite. Nous vous invitons à participer à quelques nouveaux épisodes de cette "chasse à l'homme".



Il y a trois ans (déjà?!) paraissait *Scotland Yard*. A l'époque, il fut accueilli comme un futur grand classique (voir *J&S* nº 21). Le succès rencontré auprès des amateurs de jeux de société n'a pas démenti ces prévisions.

Oui, mais voilà! Mister X sévit encore dans Londres et *New Scotland Yard* a de nouveaux atouts dans sa règle! Mais avant d'engager la poursuite, faisons un petit *"briefing"* sur le jeu:

nombre de joueurs: 3 à 6, mais peut se jouer à 2.

matériel:

- un plateau de jeu représentant le plan de Londres avec ses lignes de bus et métro et les trajets empruntés par les taxis
- 54 tickets taxi, 43 bus, 23 métro, 5 "Black Ticket"
- 2 cartes "coup double"
- 18 cartes "départ"
- un tableau en plastique avec un couvercle muni de fenêtres servant à noter le trajet secret de Mister X
- 6 pions

Un joueur tient le rôle de Mister X et doit échapper aux détectives de Scotland Yard (les autres joueurs) qui le pourchassent dans Londres en taxi, bus et métro. Mister X est la plupart du temps "invisible" dans Londres, et seuls les moyens de transport qu'il utilise sont connus des détectives.

Au départ, Mister X dispose de quatre tickets taxi, trois bus et trois métro, deux "coup double" et d'autant de *"Black Ticket"* que de détectives à ses trousses. Il glisse une feuille de papier dans le tableau et pourra noter ainsi ses déplacements qu'il cachera à l'aide des tickets du moyen de transport qu'il utilise.

Les détectives démarrent avec dix tickets taxi, huit bus et quatre métro. Les positions de départ sont tirées au hasard, à l'aides des cartes "départ".

Chaque détective pose son pion sur sa station; Mister X, lui, reste invisible, hormis pour les 3ᵉ, 8ᵉ, 13ᵉ et 18ᵉ coups où il pose son pion sur la station qu'il occupe alors.

Le plateau de jeu est constitué d'un réseau de stations qui se superpose au plan de Londres. Toutes les stations sont "taxi", certaines sont "bus" et peu sont "métro".

Mister X joue toujours le premier et dévoile uniquement le moyen de transport qu'il utilise; les détectives se déplacent ensuite et dépensent le ticket correspondant au trajet emprunté. Tous ces tickets sont récupérés par Mister X.

A partir du point où le fugitif apparaît, et compte tenu de la nature du déplacement qu'il effectue ensuite, les détectives doivent essayer de suivre la piste probable de Mister X: le gagnant étant celui qui l'arrête en se posant sur sa station. Le fugitif gagne s'il n'est pas pris au 22ᵉ coup des détectives, ceux-ci n'ayant alors plus de ticket.

Le poursuivi dispose d'atouts supplémentaires pour égarer les détectives:

- les *"Black Ticket"* qui lui permettent d'emprunter n'importe quel moyen de transport, y compris les bateaux sur la Tamise qu'il est le seul à pouvoir utiliser;
- les *"coup double"* qui lui permettent de se déplacer deux fois de suite.

Après la lecture de ces règles, nous pouvons entrevoir quels vont être les problèmes auxquels vont se heurter le fugitif et ses poursuivants.

Mister X, quant à lui, doit en priorité "réussir" ses apparitions. En effet, dès qu'il se montre, la première réaction des détectives est de tenter de "fermer" le quartier où il se trouve. Il va donc devoir s'éloigner de son point d'apparition alors que tous les détectives convergent vers lui.

Une fuite trop rapide l'oblige souvent à risquer le contact immédiat; par contre, une fuite trop lente l'enferme dans les mailles du filet, et la prochaine apparition sera tragique. Son souci est donc de se montrer sur les stations offrant l'arbre de possibilités de fuite le plus étendu. C'est là que ses tickets spéciaux auront le plus d'efficacité. Evidemment, un *"Black Ticket"* est particulièrement redoutable sur une station "métro-bus-taxi", comme le "coup double" l'est pour enchaîner apparition-disparition ou suite de déplacements sur de longs trajets.

Pour ne pas se laisser piéger, une bonne connaissance du terrain est parfois déterminante. Certains quartiers sont dangereux (le Sud-Est et les bords du plateau, par exemple), d'autres sont très "ouverts" comme les quais de la Tamise. Il faut se méfier des longs trajets en bus (82-140, par exemple) et des endroits dépourvus en taxi (le nord de la Tamise).

Les détectives, quant à eux, doivent avoir une gestion rigoureuse de leurs tickets. Une pénurie de moyens de transport donne bien souvent une victoire à Mister X. D'ailleurs, si le degré de coopération entre les joueurs est laissé libre par la règle, cette contrainte du nombre de tickets implique une coopération minimum: tout seul, on ne peut pas cerner Mister X!...

Le début de partie est plus une stratégie de positionnement et de coalition. Avec une pratique assidue, on découvre que les chances des détectives ne croissent pas linéairement et que le 13e tour (superstitieux?) est le sommet d'une courbe qui décroîtra dramatiquement après sa dernière apparition. Ces cinq tours sont ceux où l'intuition personnelle est mise le plus rudement à l'épreuve et où elle prend le pas sur la coopération.

Les joueurs devront donc jongler avec deux stratégies opposées:

- établir l'arbre des possibilités de Mister X et s'organiser collectivement pour le limiter;
- tenter de deviner le choix qu'a réellement fait Mister X pour le capturer seul.

En conclusion, les choix stratégiques des joueurs sont nombreux, ce qui fait de *Scotland Yard* un jeu riche. D'autre part, la connaissance des habitudes et caractères des autres joueurs apporte une dimension supplémentaire au jeu.

Rappelons enfin que les règles ne nécessitent que cinq minutes d'apprentissage, et qu'une partie a une durée très raisonnable. Ravensbürger, l'éditeur, une fois de plus, nous prouve qu'il est toujours très agréable de jouer avec un matériel efficace, bien fini et esthétique.

Cependant, suivant le nombre de détectives, Mister X a plus ou moins de chances de leur échapper. La règle prévoit donc un rééquilibrage qui ne nous paraît pas satisfaisant. Aussi proposons-nous:

- contre trois détectives, Mister X a un *"Black Ticket"* et aucun "coup double";
- contre quatre détectives, Mister X a trois *"Black Ticket"* et un "coup double";
- contre cinq détectives, Mister X a cinq *"Black Ticket"* et deux "coups double".

Et pour les vieux limiers désabusés que vous êtes, voici un stage de recyclage en quelques variantes.

LE DERBY D'EPSON

La règle a pensé aux apparitions impromptues de Mister X qui lui permettent de prendre un ticket aux détectives du Yard. Complétons cela par la possibilité donnée aux fins limiers de voir leurs hypothèses payantes.

Avant chaque apparition du fugitif (forcée ou volontaire), les détectives parient chacun pour une station. Si Mister X se trouve sur une de celles-ci, le détective ayant fait le bon pari sera indemnisé par le ticket de son choix.

DETECTIVE NON-PRIVE

Cette petite variante évite partiellement les problèmes de gestion de tickets pour le Yard et facilite l'encerclement de Mister X à trois ou quatre poursuivants. Les détectives n'ont plus une couleur de pion assignée, mais peuvent manipuler un des cinq pions présents sur le plateau de jeu. Chacun sera alternativement premier joueur et dépensera un ticket pour le pion de son choix.

Cela demande plus de coopération de la part des détectives et plus de maîtrise de la part de Mister X qui aura du mal à éviter les pions "bouchons".

- Contre trois détectives, Mister X prendra un *"Black Ticket"* et un "coup double".
- Contre quatre détectives, il prendra trois *"Black Ticket"* et deux "coup double".

L'ENNEMI PUBLIC "NUMBER ONE"

Autre petit aménagement de la règle qui nous plonge droit au cœur de l'action: le départ n'est plus dû au hasard, mais chaque détective se place sur la station de son choix. Mister X, lui, se place, indique sa position et joue son premier coup. Réservé aux X-pro et aux cœurs bien accrochés.

"CHAPEAU MELON ET BOTTES DE CUIR"

Le Chapeau Melon sera porté par les "indics" au service des détectives; quant aux Bottes de Cuir, c'est Mister X qui les chaussera pour s'enfuir à toutes jambes.

En effet, au début du jeu, les détectives recrutent des "indics" qui ne se déplaceront pas au cours de la partie, mais qui obligeront Mister X à se révéler s'il passe sur la station où ils se trouvent (trois détectives auront cinq "indics" à leur solde, quatre détectives en auront quatre, et cinq détectives en auront seulement trois). La position des indics sera déterminée aléatoirement par les cartes départ.

En contrepartie, Mister X aura le *"White Ticket"* (vous savez bien, celui qui est là pour dépanner les têtes en l'air qui ne prennent pas soin de leur jeu!). Ce *"White Ticket"* lui permet les déplacements d'un *"Black Ticket"* plus la possibilité de traverser à pied un pâté de maisons (cerné par des lignes de couleurs) comme indiqué sur le schéma.

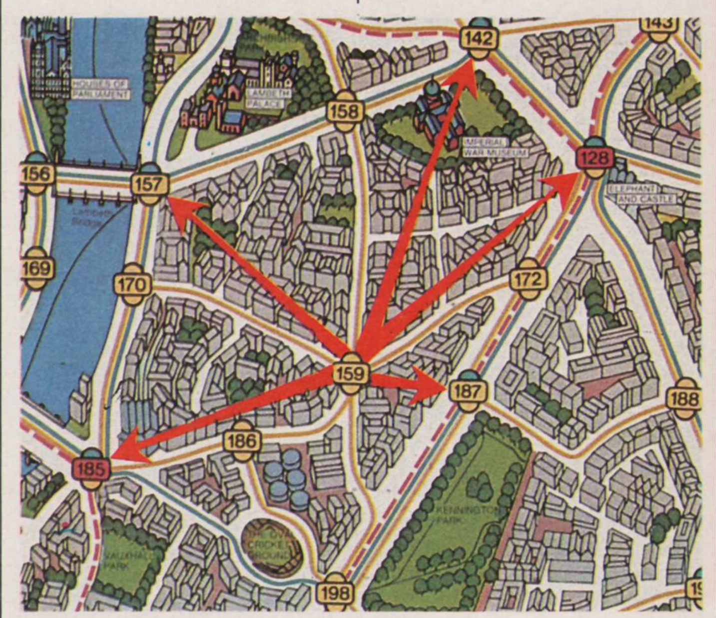
Bien sûr, Mister X ne peut traverser ainsi la Tamise ni emprunter les bords du plateau.

LE TERRORISTE

Cette variante nous entraîne à la poursuite d'un dangereux Mister X puisque celui-ci va poser des bombes sur son trajet. Mais à nouvelle arme, nouvelle riposte: Scotland Yard met un hélicoptère à la disposition de ses détectives.

Le terroriste dispose d'autant de bombes que de joueurs le poursuivent. Il n'a pas de *"Black Ticket"*, ce sont les détectives qui en possèdent chacun un, et ceux-ci ne leur serviront que pour prendre l'hélicoptère.

Quand Mister X se déplace, il inscrit comme d'habitude le numéro de sa station d'arrivée. S'il désire y placer une bombe, il rajoutera simplement un B. Plus tard, lorsqu'un détective passera sur cette station, il pourra alors faire exploser cette bombe en révélant au joueur, à titre de preuve, la fenêtre du tableau concernée. La victime de cet attentat repart le tour suivant de Old Scotland Yard (station 132). Une bombe ne sert, bien sûr, qu'une fois, mais le terroriste peut en placer plusieurs sur la même station s'il repasse sur celle-ci. Pré-



"CHAPEAU MELON ET BOTTES DE CUIR"

Mister X se trouvant en 159 et jouant son "White Ticket" pourrait, outre les possibilités normales de déplacement : 158 - 170 - 172 - 186 - 198, aller en : 157 - 142 - 128 - 185 - 187

cisons que Mister X ne peut pas se soustraire à une capture en faisant sauter une bombe sur la station où il se trouve.

Quand un détective utilise l'hélicoptère, il dépense son *"Black Ticket"* (qui sera récupéré par Mister X et dont il pourra se servir comme dans les règles originelles) et se place sur un pâté de maisons, c'est-à-dire tout espace entouré totalement par des lignes de couleurs. Le tour suivant, il pourra se rendre sur n'importe quelle station bordant le pâté de maisons et ce sans dépense de ticket (voir schéma). Par tour de jeu, il n'y a qu'un seul détective qui peut s'héliporter.



LE TERRORISTE

Un détective arrivé en hélicoptère sur le pâté de maisons pourra, au tour suivant, se rendre sur une de ces stations :
29 - 42 - 55 - 71 - 72

Bien sûr, dans cette variante, les bombes donnent un attrait supplémentaire au jeu de Mister X, mais attention, il est souvent tenté de rester près de celles-ci pour attirer les détectives et cela lui est parfois fatal. D'autant plus que l'hélicoptère permet de contourner sa ligne de défense.

CORRESPONDANCE

Maintenant que le réseau des communications de Londres n'a plus de secret pour vous, que vous sautez du bus pour vous engouffrer dans une bouche de métro, vous voilà prêt à être confronté avec cette variante.

Les détectives débutent la partie avec seulement deux tickets métro, trois bus et quatre taxi, mais le même ticket est valable tant qu'ils ne changent pas de moyen de transport.

Mister X, quant à lui, a tous les autres tickets, métro, bus et taxi, et joue comme d'habitude.

STRATÉGIES

"RENDEZ-VOUS"

Mister X va devoir se rendre à certaines "adresses" dans Londres. Celles-ci lui seront désignées par les cartes "départ" qu'il tirera secrètement au fur et à mesure de sa progression.

Au début, il tire donc secrètement une carte de départ qui sera son premier rendez-vous. Lorsqu'il y arrive, Mister X a le choix entre s'arrêter et gagner un point ou continuer et donc tirer une seconde carte "départ" qui lui rapportera deux points supplémentaires. (S'il y parvient, il pourra continuer de jouer pour trois points de plus, etc.)

Bien sûr, s'il se fait arrêter par les détectives, Mister X ne marquera aucun point. A lui de prendre ses risques...

Notons aussi que la partie ne s'arrête pas forcément au 22e ou 24e coup de Mister X. Il suffira alors de redonner les tickets aux détectives. Cette formule convient très bien au "tournoi familial".

CONTRE-ESPIONNAGE

(ou les arroseurs arrosés)

Pour une fois, c'est Mister X qui course les détectives!
Cette variante se joue à quatre joueurs maximum, chaque détective ayant deux pions à manœuvrer.
Mister X, dès qu'il arrive sur la case où se trouve un pion, le capture et l'envoie en 132: Old Scotland Yard. Il dispose de tous les *"Black Ticket"* et de deux "coups double" contre trois autres joueurs ou d'un seul "coup double" contre deux joueurs.

Comme aux "gendarmes et voleurs", si un pion des détectives arrive en 132, il délivre tous les pions qui s'y trouvent prisonniers (y compris ceux des autres joueurs), et ceux-ci peuvent repartir immédiatement.

Mister X gagne si à la fin des vingt-quatre tours se trouve en prison au moins un pion de chaque joueur. Les "détectives" gagnent s'ils possèdent leurs deux pions en liberté (plusieurs détectives peuvent donc gagner ensemble).

SABOTAGE

Mister X va pouvoir saboter les lignes de bus et de métro en se plaçant sur une station taxi où passe un trait rouge (métro) ou un trait vert (bus). (Exemple: sur la station 71, il peut couper la ligne métro 13/89 ou la ligne bus 55/89.) Il doit bien sûr l'annoncer et cette ligne devient alors inutilisable pour tous jusqu'à la fin du jeu. A ses risques et périls, car il est bien entendu qu'en agissant ainsi Mister X révèle sa position...

"L'HOMME INVISIBLE"

Ce brave H.G. Wells a posé les jalons de l'invisibilité et Scotland Yard suit la piste...
Tout Mister X rêve de l'impunité due à cette invisibilité. Offrons-lui ce plaisir, mais à quel prix?
Le principe de ces trois variantes est de ne pas imposer les tours d'apparition habituels à Mister X, mais d'aiguiser les facultés de réflexion du Yard à ses trousses.

La piste
Mister X se pose sur le plateau après que les détectives ont choisi leur point de départ. Il se montre donc au 1er, 8e et 18e coups seulement et, en échange, les *"Bobbies"* peuvent lui demander après s'être déplacés s'il est passé sur les cases qu'ils occupent et à quel tour.

La filature
Les positions de départ sont libres et Mister X ne se montre qu'au 1er tour. Ensuite, il ne redevient visible que lorsqu'il se trouve sur une station "adjacente" à un détective.

Une station "adjacente" est la plus proche en taxi, ou à défaut de taxi, la station la plus proche par le bus. (Exemple: 67 est adjacent à 66-51-68-84 par taxi et à 82 et 102 par bus. Les cases 23-65-50 et 52 sont non-adjacentes.)

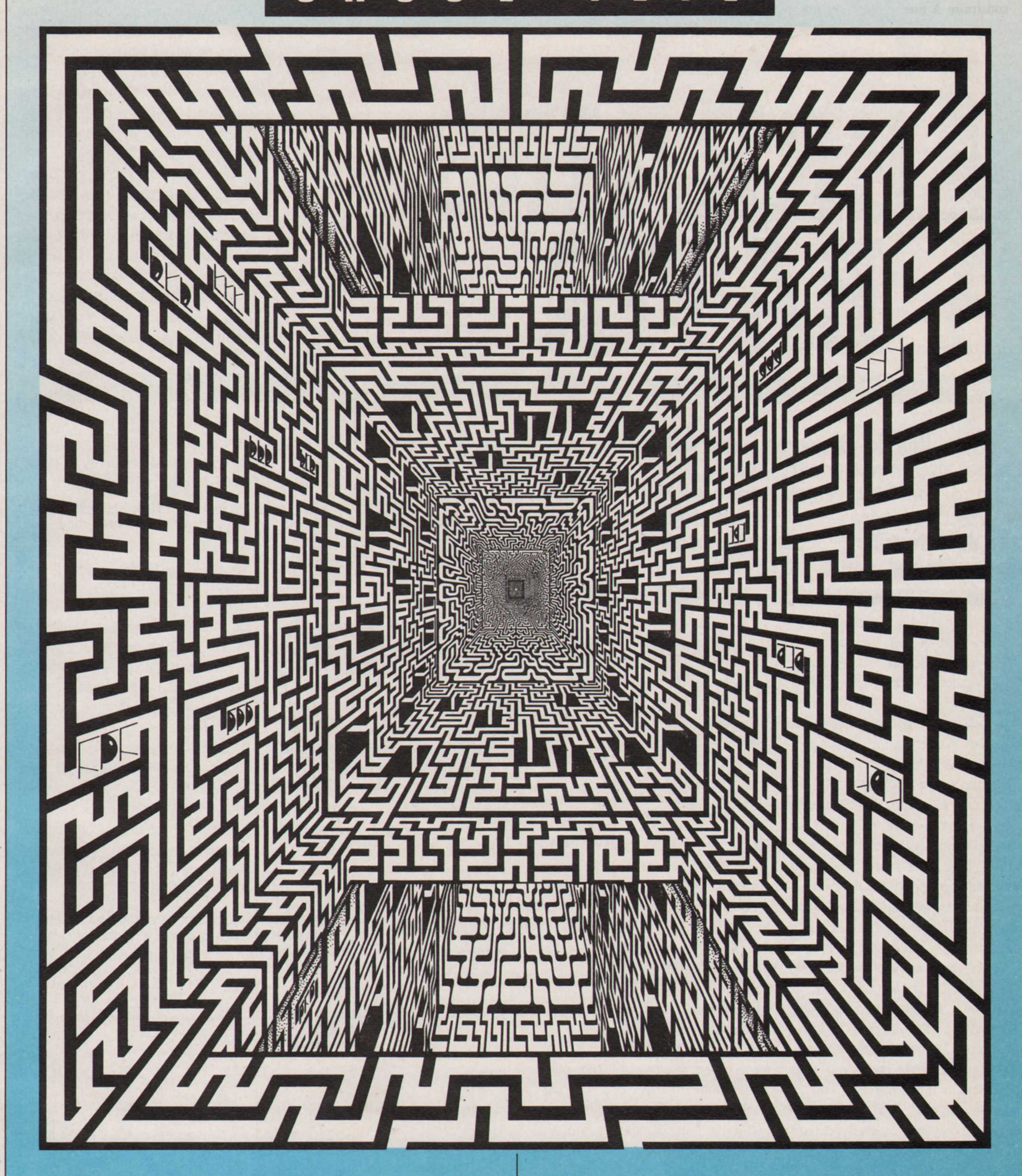
L'interrogatoire
Mister X ne se montre jamais. Mais, à chaque tour, les détectives peuvent poser chacun une question (dans l'ordre du tour) sur sa position secrète. (Uniquement question à réponse Oui-Non.)
• Si la réponse est oui, le détective bouge immédiatement son pion.
• Si la réponse est non, il reste immobile.
Les questions peuvent être du type:
- Le numéro de ta station est-il supérieur à 100?
- Le numéro de ta station est-il pair?
- Es-tu sur une station bordant la Tamise?
Evitez les questions subjectives et ambiguës comme :
- Es-tu près de...?
On n'est, bien sûr, jamais obligé de poser une question et ainsi être sûr de pouvoir bouger son pion normalement.
Eprouvant pour les nerfs! N'est-il pas?

LES TAUPES

Et pour les fans de *"l'Underground"* londonien, nous reprenons l'initiative de notre confrère allemand *Spiel Box* qui donne les noms anglais des stations du *"Tube"*:

1. St John's Wood
13. King's Cross/St Pancras
46. Baker Street
67. Holborn
74. Paddington
79. Oxford Circus
89. Bank
93. Queensway
111. Piccadilly Circus
140. Westminster
153. Victoria
159. Elephant & Castle
163. South Kensington
185. Vauxhall

Et pour finir, une dernière précision: une casquette à visière (sic!) sera bien utile à Mister X pour éviter aux fins limiers du Yard de suivre son regard et donc sa piste!



PROFONDEURS IV

Nous découvrons à ce niveau des profondeurs deux autres couloirs parallèles à celui que nous connaissons; ils sont identiques et communiquent par deux ouvertures. Sachez donc que si vous sortez par l'ouverture supérieure, cela correspond à entrer par l'ouverture inférieure et vice-versa...

A partir de l'une des deux solutions précédentes (voir page 000), trouvez les deux chemins menant au niveau supérieur parmi les six sorties à votre disposition.

Ah! Un détail: les renfoncements dans les parois contenant des billes noires ou non ne servent absolument à rien! (pour le moment...)

Solution (et suite) dans le prochain numéro.

TERRAINS A BATIR

Pas question ici de sortir votre échiquier, votre damier pour commencer à jouer. Il va vous falloir d'abord construire votre terrain de jeu ! Non, ne préparez pas votre scie et votre marteau. Il ne s'agit pas de bricolage... Mais de jeux où la création du terrain est partie intégrante.

La plupart des jeux de pions utilisent un plateau — damier ou autre — bien déterminé et invariable.

Plusieurs jeux proposent cependant une plus grande variété grâce à la construction d'un nouveau plateau à chaque partie.

Deux cas principaux se présentent:

1. Le terrain est construit en début de partie, avant le jeu proprement dit. Il faut alors plutôt parler de détermination préalable du damier. Cette détermination peut reposer sur un aléatoire, sans influence des joueurs *(Overboard, Tripples, Schaska)* et elle n'est alors qu'une partie de la préparation du jeu.

Elle peut, au contraire, dépendre d'un choix des joueurs *(Claim, Confrontation)* et constitue une première phase de la partie qui peut avoir beaucoup d'influence sur la suite du jeu.

2. Le terrain est construit pendant le jeu lui-même, petit à petit, la construction n'étant qu'un élément du coup des joueurs. Ceux-ci l'intègrent alors dans leurs tactiques et stratégie.

Ce type de jeu est peu développé, certainement parce qu'il est déroutant, faisant intervenir un facteur de choix essentiel et supplémentaire, mais aussi probablement parce qu'il nécessite un matériel approprié pouvant se composer pour former tous les tableaux possibles.

Des trois jeux présentés, l'un nécessite simplement des cartes que l'on juxtapose, l'autre propose la réalisation case par case d'un damier, le troisième utilise un matériel original sous forme de morceaux de damier de trois cases chacun, aisément fabricables avec du carton.

CONSTRUCTION

Joueurs: 2

Matériel:

- 2 jeux de 52 cartes et 2 jokers;
- 10 pions rouges et 10 pions noirs;
- 1 "coureur" rouge et 1 "coureur" noir.

Objectif: faire parcourir à son coureur un certain chemin parmi les cartes qui seront disposées sur la table.

Préparation: les deux jokers sont posés sur la table, séparés par une distance égale à la longueur d'une carte.

Un joueur est Rouge, l'autre Noir. Ils choisissent chacun un joker sur lequel ils placent leur coureur.

Les deux jeux de cartes sont mélangés et posés sur la table pour former un talon.

Marche du jeu: les cartes du talon sont retournées une à une. Chaque carte retournée détermine une action de jeu selon les règles qui suivent.

La carte est attribuée au joueur de même couleur: une noire à Noir, une rouge à Rouge. Celui-ci décide de l'utiliser pour l'une des actions suivantes: construire, déplacer son coureur, déplacer un de ses pions, passer.

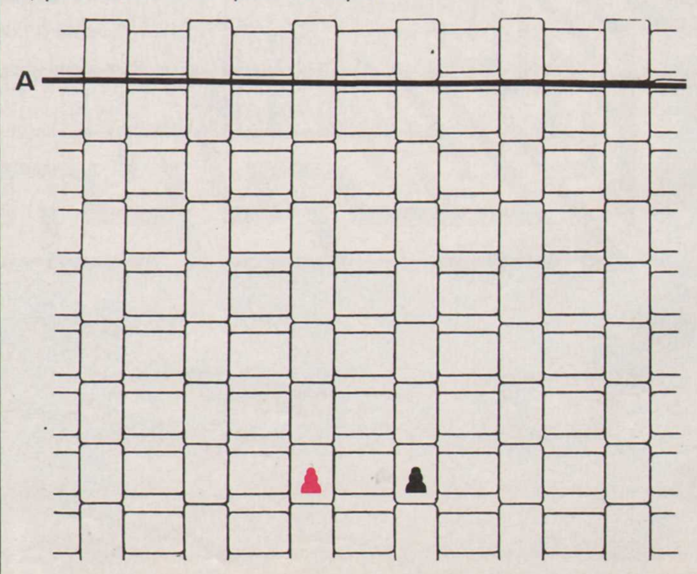
- Construction: le joueur pose la carte en continuité de celles déjà posées à l'endroit de son choix, mais en respectant la disposition de la figure 1. Les cartes posées forment ainsi un tamis de structure régulière; elles constituent des cases sur lesquelles se déplacent les pièces.
- Déplacement: le joueur pose la carte sur la pile de rejet et déplace:
  - soit son coureur d'une case, dans n'importe quelle direction;
  - soit un de ses pions de une, deux ou trois cases, selon une ligne droite ou brisée, dans n'importe quelle direction.

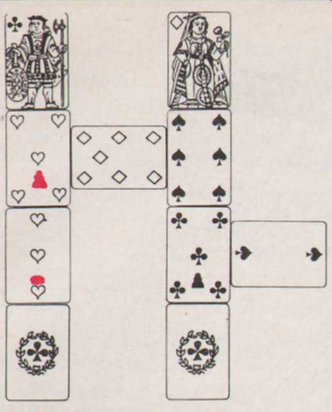
Il n'est possible de déplacer les pièces que sur des cartes (pas sur des cases potentielles non encore concrétisées). Par ailleurs, il n'est possible de se déplacer que sur des cartes dont la valeur n'est pas supérieure à celle de la carte tirée au talon. La valeur des cartes est de 10 pour les figures et les jokers et celle des points (as=1) pour les autres.

Enfin, il n'est pas possible de se déplacer sur une case déjà occupée par une ou plusieurs pièces adverses, ni sur le joker adverse.

- Passe: un joueur qui passe rejette simplement la carte tirée sur la pile de rejet.
- Entrée en jeu des pions: lorsque la carte tirée est un roi, le joueur de même couleur entre en jeu un de ses pions (sauf s'ils sont déjà tous en jeu) en le posant sur son joker, et en choisissant soit de l'y laisser, soit de le déplacer immédiatement selon la règle normale de déplacement. Il rejette ensuite sa carte.
- Talon: lorsque toutes les cartes du talon ont été utilisées, la pile de rejet est mélangée et devient un nouveau talon.
- Prise: lorsqu'un joueur entoure avec deux de ses pièces (coureur ou pions) une case où se trouvent un

1. Structure d'assemblage des cartes et position de départ: les coureurs sont placés sur les jokers correspondants. Ils devront dépasser la ligne A, puis revenir à leur point de départ.





***2.** Partie en cours*
Tirages: 9 ♦ : Rouge déplace son pion du 3 ♥ au 6 ♠, bloquant le coureur noir.
2 ♠ : Noir entame un nouveau chemin vers la droite.

il pose un de ses pions sur la case de même couleur.
Son adversaire peut ensuite soit poser un de ses pions sur une case libre de la première plaque, soit placer une de ses plaques le long de la première (les trois cases se correspondant) et poser dessus un de ses pions. Ensuite chaque joueur à son tour pose un de ses pions sur une case libre soit d'une plaque déjà placée, soit d'une nouvelle plaque qu'il place le long des précédentes, les plaques devant former une série parallèle dans le sens de leur grand côté. Les pions doivent toujours être posés sur une case libre de leur couleur.

• Deuxième phase: déplacement.
Lorsqu'un joueur n'a plus de pions à poser, il doit à chaque tour en déplacer un (des siens) sur n'importe quelle case libre de sa couleur, soit sur une plaque déjà placée, soit sur une nouvelle plaque qu'il place durant le même tour.

Que ce soit durant la première ou la deuxième phase, une plaque ne peut être placée que si elle reçoit un pion durant le même tour.

Fin de partie: le vainqueur est celui qui parvient à aligner sur trois cases contiguës verticales ou horizontales (pas diagonales) trois de ses pions de trois couleurs différentes.

couleur (même si elle n'est pas contiguë au pion à prendre; s'il y en a plusieurs possibles, il a le choix, un peu comme la Dame au jeu du même nom). Il ne doit, par ailleurs, pas y avoir de "trou" dans les cases sur lesquelles il passe. Toutes doivent bien être matérialisées par une plaque.

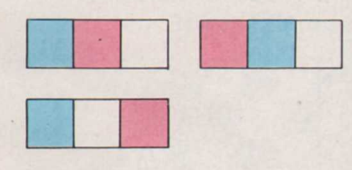
Enfin, un pion ne peut pas passer par-dessus un autre pion de sa propre couleur.

Lorsqu'une prise est possible, le joueur doit l'effectuer, sans poser de plaque ni de pion.
En revanche, il peut, en posant une plaque, rendre une prise possible et

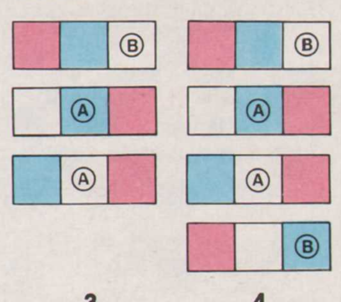
ou plusieurs pions adverses, ceux-ci sont sortis du jeu et rendus à leur propriétaire, qui peut les réutiliser par la suite. Si le coureur adverse se trouve avec les pions, la prise n'a pas lieu.
Fin de la partie: la partie est gagnée par le joueur qui fait revenir son coureur sur son joker, après l'avoir fait atteindre une des cases situées au-delà de la ligne A de la figure.
(D'après Robert Abbott)

PLANK

Joueurs: 2
Objectif: former un alignement de trois de ses pions.
Matériel:
• 12 plaques, chacune comportant trois cases de couleurs différentes se retrouvant quatre fois chacune;
• 2 séries de 6 pions, soit 2 pions de chacune des trois couleurs portées sur les plaques. Les séries sont distinguées par une lettre ou tout autre signe.

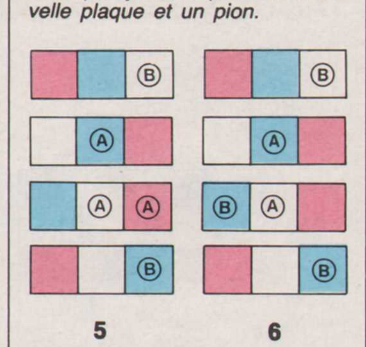


Préparation: chaque joueur prend une série de pions.
Les 12 plaques sont mélangées et distribuées pour que chaque joueur en ait 6.
On détermine qui commence.
Marche du jeu:
• Première phase: pose.
Le premier joueur place sur la table une de ses plaques à son choix, puis



1er coup: le joueur A pose une plaque et y place l'un de ses pions bleus sur la case bleue.
2e coup: le joueur B pose à son tour une plaque et y place l'un de ses pions blancs sur la case blanche.

3e coup: le joueur A pose une nouvelle plaque et un pion.
4e coup: le joueur B pose une nouvelle plaque et un pion.



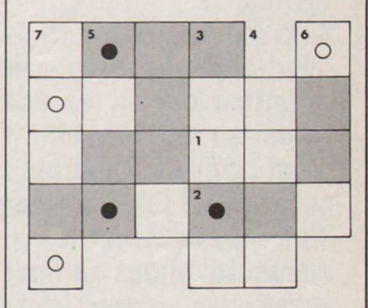
5e coup: le joueur A ne pose pas de plaque mais place un pion rouge.
6e coup: le joueur B n'a pas le choix. Il doit placer un pion sur la plaque comportant déjà deux pions A. Son adversaire menaçait de gagner immédiatement en alignant horizontalement trois de ses pions de couleurs différentes.

DAMES EN KIT

Joueurs: 2
Matériel:
• 20 plaques carrées et 10 pions blancs;
• 20 plaques carrées et 10 pions noirs.
Objectif: éliminer tous les pions adverses.
Préparation: chaque joueur prend les plaques et les pions d'une couleur. Les plaques serviront à construire le tableau de jeu: elles en constitueront les cases.
Marche du jeu: blanc commence. La partie comporte deux phases.

• Première phase: pose et construction.
Chaque joueur à son tour pose sur la table une plaque ou un pion, ou les deux.
Hormis la première, une plaque doit être posée en contiguïté de celles déjà posées: elle doit toucher au moins l'une d'entre elles par un côté.
Un pion doit être placé sur une case (plaque) vide de sa couleur.
Si le joueur choisit de poser à la fois une plaque et un pion, celui-ci doit être posé sur cette même plaque.
• Coup d'exception: la prise.
Une seule exception existe pour les règles ci-dessus pendant la phase de construction: si un joueur peut prendre un ou des pions adverses, il doit le faire (la prise est obligatoire).
Pour prendre, un pion saute en ligne droite (orthogonale ou diagonale) par-dessus le ou les pions à prendre, et doit arriver sur une case de sa

l'effectuer immédiatement avec un de ses pions déjà sur le tableau.
• Deuxième phase: déplacement et combat.
Lorsqu'un joueur a posé toutes ses plaques et tous ses pions, il continue à jouer en déplaçant à chaque tour un de ses pions. Un tel mouvement s'effectue en ligne droite, orthogonale ou diagonale, jusqu'à la première case libre de même couleur (sans passer par-dessus un autre de ses pions).
Cependant la prise reste obligatoire, et le joueur doit prendre s'il le peut.
Fin de partie: la partie s'achève lorsqu'un joueur a pris tous les pions de son adversaire. Il peut y avoir des positions de nulle où aucun des deux joueurs ne peut parvenir à gagner, notamment lorsque les deux joueurs restent avec un seul pion chacun.
(Création Walter Sanders)



Partie en cours: Blanc peut poser un pion en 1, ce qui forcera Noir à le prendre en déplaçant son pion de 2 en 3.
Blanc posera alors une plaque en 4 et prendra les deux pions noirs en 3 et en 5, en déplaçant son pion de 6 à 7.





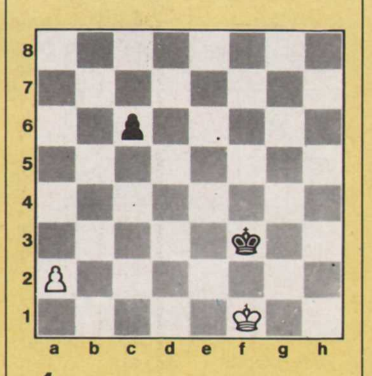
PETIT PION

STRATEGIES

DEVIENDRA...

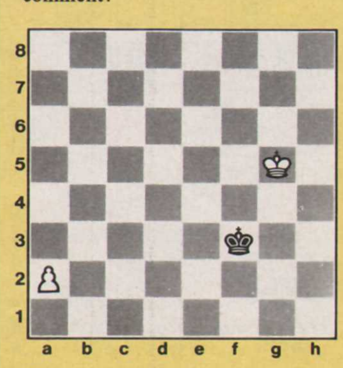
Plus on progresse et mieux on perçoit l'importance des pions. Outils pour les ouvertures et les milieux de partie où ils peuvent servir à attaquer en visant les pièces adverses et en perçant les lignes ennemies ou servir à défendre un Roi en formant le "bouclier du roque", ils deviennent les acteurs principaux des finales avec la règle de la promotion.
Bien des forts joueurs l'avouent. Leur stratégie habituelle se résume en: "Je tâche de capturer un pion, je fais des échanges, j'arrive en finale et je gagne grâce à mon pion de plus et à ma technique!"
Cela est d'autant plus facile contre un novice que celui-ci perd généralement sa concentration et son attention devant un échiquier presque vide. Peu ou pas au fait des subtilités des finales, il s'ennuie. C'est ce que je voudrais vous éviter en commençant cette série! Elle comprendra tous les exercices les plus classiques et les plus instructifs, mais aussi des petits bijoux de finesse sous la forme d'études artistiques parfois inventées et parfois tirées de parties réelles.

Montrez que les noirs se passeraient bien de leur pion!



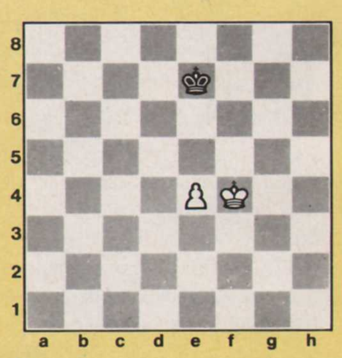
1 *Les blancs jouent et gagnent*

La dernière unité ira au bout. Mais comment?



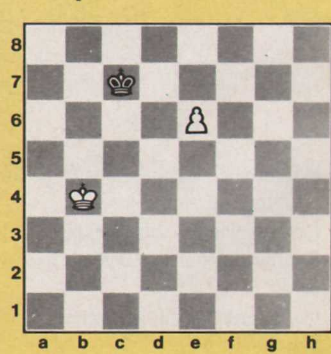
2 *Les blancs jouent et gagnent*

Il s'agit de faire le chemin pour le pion. Classique.



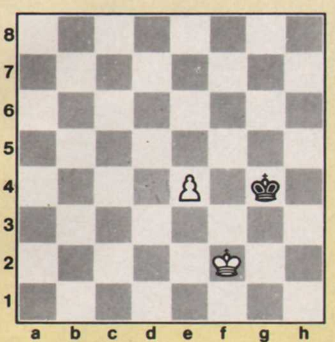
3 *Les blancs jouent et gagnent*

Le premier coup est évident. Le second plus subtil.



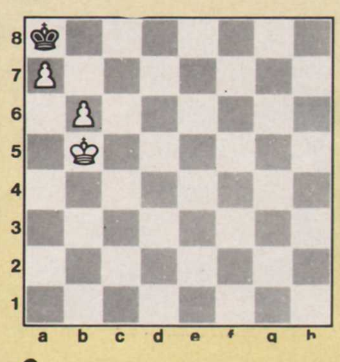
4 *Les blancs jouent et gagnent*

Donnez la main à votre petit pion!



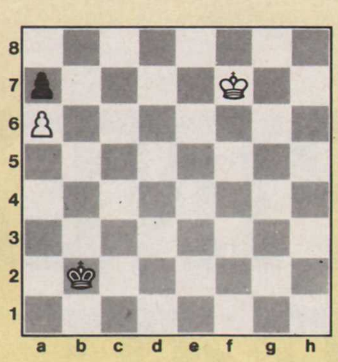
5 *Les blancs jouent et gagnent*

Au premier coup d'œil aucun problème, mais au deuxième...



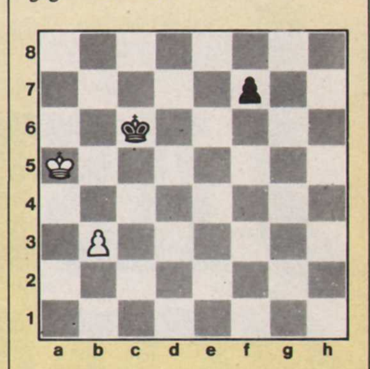
8 *Les blancs jouent et gagnent*

Comme un joueur de rugby, le Roi blanc devra attaquer en repoussant l'adversaire!



11 *Les blancs jouent et gagnent*

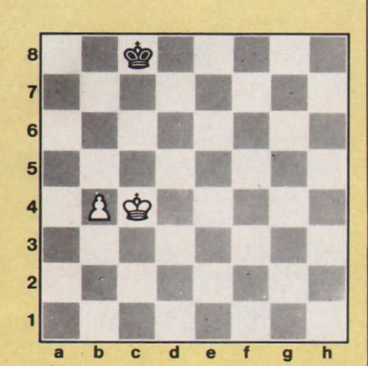
Le grand-maître américain Walter Browne ne sut pas trouver le coup étonnant, bien que logique, qui gagne. Et vous?



14 *Les noirs jouent et gagnent*

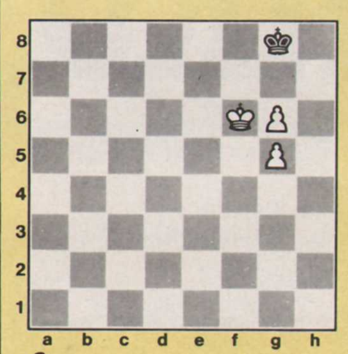
GRANDS CLASSIQUES

Le grand Fischer a su sauver cela. Et vous?



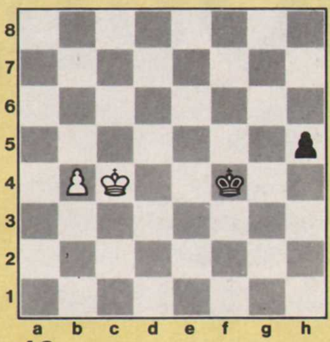
6 *Les noirs jouent et font nulle*

Attention au pat!



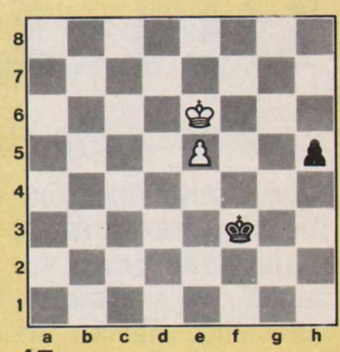
9 *Les blancs jouent et gagnent*

Il faut neutraliser à la fois la poussée du pion h et le retour en défense du Roi noir.



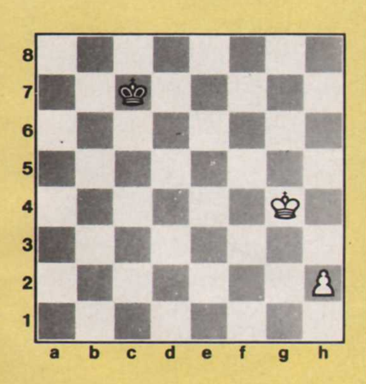
12 *Les blancs jouent et gagnent*

Sachez préparer l'arrivée des Dames!



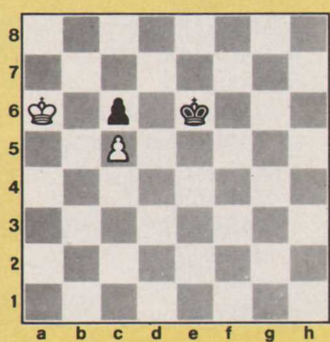
15 *Les blancs jouent et gagnent*

Là c'est le grand-maître argentin Panno qui a su gagner.



7 *Les blancs jouent et gagnent*

Deux façons d'attaquer le pion noir: l'une gagne, l'autre perd!

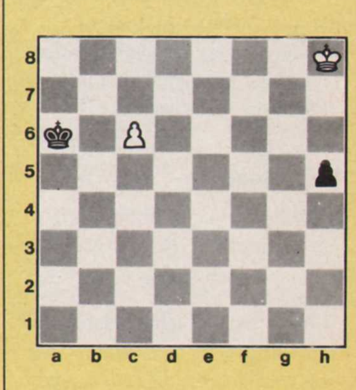


10 *Les blancs jouent et gagnent*

Il faut anticiper sur l'avancée des pions.

13 *Les blancs jouent et gagnent*

Un pion blanc moribond contre un pion noir triomphant, et pourtant la fameuse étude de Reti démontre que les blancs s'en sortent.



16 *Les blancs jouent et font nulle*

Solutions page 125

JASPINEZ COMME UN LOUBARD !

STRATÉGIES

Nous continuons toujours notre liste de mots populaires valables au Scrabble, commencée dans notre numéro 39...



Codification de la grille
La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double — **lettre triple**
mot double — **mot triple**
? joker

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse illustré 1986* et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

GOGUES ou
GOGUENOTS
GOGUETTE (en) inv.
GOINFRER (se)
GONZESSE
GOUAPE (voyou)
GOURANCE ou
GOURANTE
GOURER (se)
GRISBI
GRIVETON (soldat)
GROLE ou
GROLLE

GROUILLOT
GUEULANTE
GUEULARD,e
GUEULER, v.t
GUIBOLLE
GUIGNARD,e
GUINCHER, v.i
GUITOUNE (tente)

HASCH
IMPER
INDIC
ITOU, inv.
JACTER, v.i
JASPINER, v.i
JOB
JOBARD,e
JOJO (affreux)
JULES
KIKI
KIL (de rouge)

LAMBIN,e
LAMBINER, v.i
LARBIN
LIQUETTE
LOUBARD ou
LOULOU
LOUFIAT (serveur)
LOUFOQUE
LOUPER, v.t
LOUPIOT,e
LOURDER, v.t
LUPANAR
LURETTE (belle...) inv.
MABOUL,e
MACACHE, inv.
MACHO
MAGNER (se)
MALABAR
MAMELU,e
MAOUS, MAOUSSE
MARGIS (maréchal des logis)
MARIOLE ou
MARIOLLE
MARLOU
MARRER (se)
MASTOC, inv.
MATAF (marin)
MATON,onne
MEC
MÉCANO
MÉGOTER, v.i
MÉLO
MÉMÈRE

MENDIGOT,e
MERDE
MERDER, v.i
MERDEUX,euse
MERDIER
MERDIQUE
MÉTALLO
MICHETON
MICMAC
MINOU (1)
MINUS
MIOCHE
MIRETTES
MISTIGRI (chat)
MITARD
MOCHETÉ
MOLLO, inv.
MORNIFLE
MOUFLET,te
MOUFTER, v.i
MOUISE

MOUMOUTE
MOUTARD
NANA
NANAN, inv.
NIAULE (2)
NIPPER, v.t
NOCEUR,euse
NOUBA
NULLARD,e
OCCASE
OUAIS
OUST, inv. ou
OUSTE, inv.

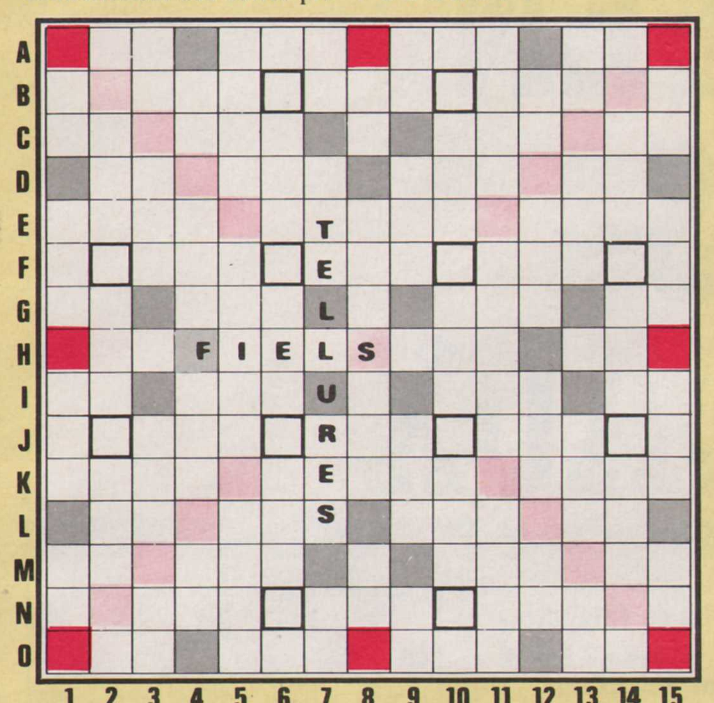
(à suivre)

(1) absent du P.L.I, mais présent dans l'additif de la FISF.
(2) absent du P.L.I. depuis 1984, mais autorisé au Scrabble.

LE COIN DU STRATEGE

Cette rubrique concerne la partie libre (dite “formule en famille”). Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à moyen terme...

Que jouez-vous avec:
B E G H O P V



ENTRAINEZ-VOUS

Cette partie a été jouée l’été dernier au club de Sherbrooke (Québec). Si vous désirez la jouer à votre tour, vous utiliserez un cache que vous descendrez d’une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d’un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
E G N O P R S			
R + E E F L N N	PONGES (1)	H4	24
N + A A H L T ?	RENFLE	3C	30
A I N O S T U	E(X)HALANT	8H	83
A D I L R S ?	OUATINAS	M6	70
E E M R U V W	SALADI(E)R	K5	82
M R W + A A I U	UVEE (2)	L12	27
A M R U + A E S	IWAN	6E	33
A E H N O R T	AMUSERA	G9	63
E E I K P U X	HATERONT	O1	86
E K + B C E M O	PIEUX	5A	54
B E M O + F S U	CAKE	15F	45
M S + E I L T V	BOEUF	J2	39
– I I J R T Y Z	SIMPLET	A2	36
– C D D E G O V	TIRIEZ	13	30
C D D G + A E J	OVE	N1	29
C D G + E I O T	JADE	B10	44
C E G I + E R S	DOT	A13	30
C E G I R + Q U	OSE	14A	34
G I R + B M N Y	CAQUE	11A	28
	BENIR	15K	21
		TOTAL	888

1er: P. Nguyen: 888 points
Le signe – signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.
(1) Ponge : étoffe légère.
(2) Uvée : partie de l’œil.

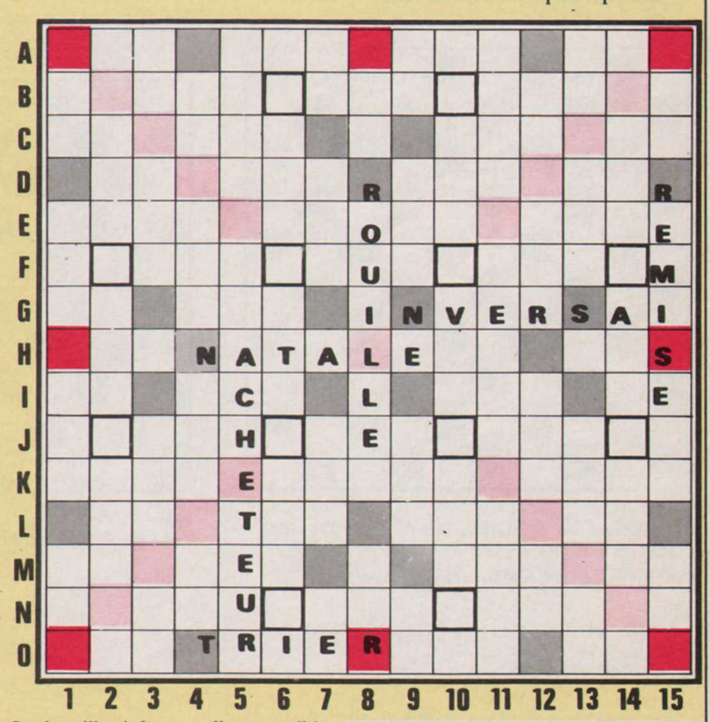
LE DEUXIEME COUP

Au premier coup de la partie, on a joué REDOUX en H7.
Que jouez-vous au deuxième coup avec chacun des tirages suivants?...

1. A C E E P R R
2. A E M N O O ?
3. A E N P R U Y
4. E K L L O R ?
5. E E F I I T T
6. A A E E G R T
7. I I M N S S U
8. A A C I N R Z
9. C H I O R S U
10. A R T T U Y ?



“Faire un Benjamin” consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case “mot compte triple”.



Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 13 Benjamins. Lesquels ?

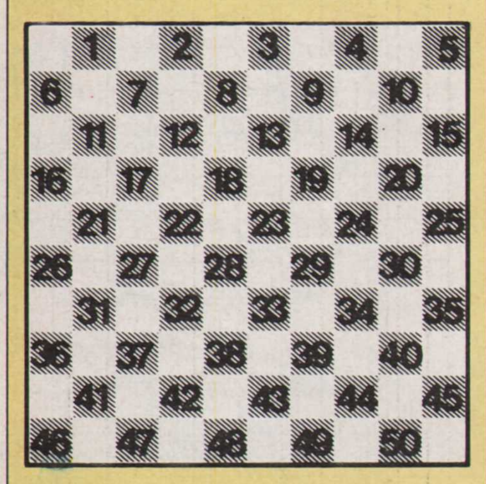
Solutions page 125

LE 4e OPEN D'ISSY-LES-MOULINEAUX

STRATEGIES

Le tournoi d'Issy est maintenant une date traditionnelle du calendrier du jeu de dames en France. Pendant ce tournoi, j'ai relevé un grand nombre de combinaisons dont je vous offre ici une sélection.

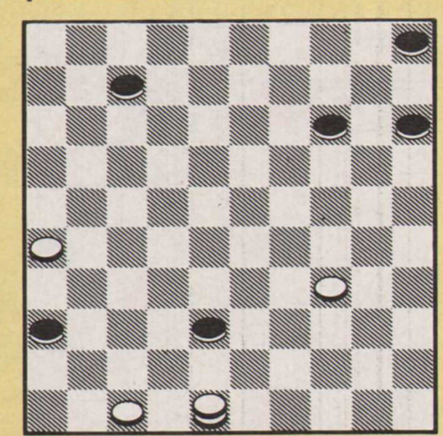
CODIFICATION DE LA GRILLE



Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

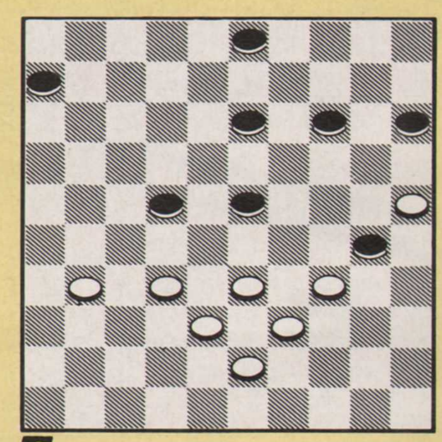
Solutions page 126

La gaffe de ma carrière contre Luteyn (noirs). Ma dame est prise en deux temps et je n'ai plus qu'à abandonner.



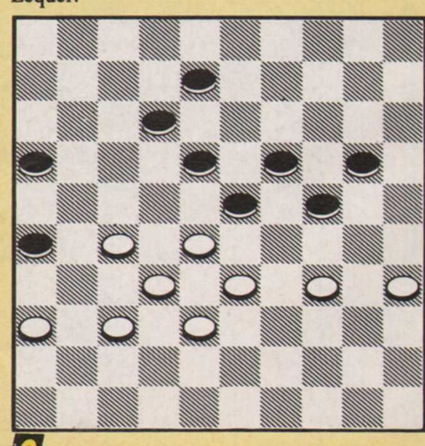
1 Les noirs jouent et gagnent

Créez un temps de repos pour vous assurer le passage à dame.



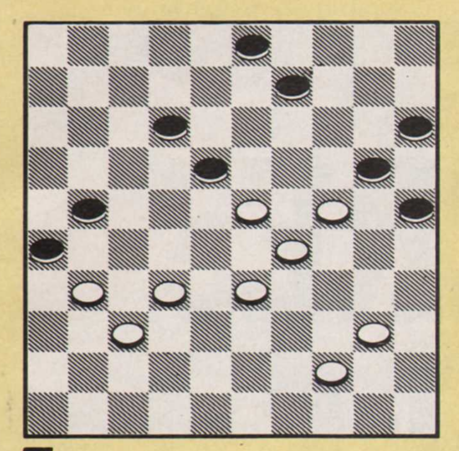
2 Les noirs jouent et gagnent

Quelques secondes pour jouer notre 50e coup, à Issalène (noirs) et moi-même. Un coup surprenant crée la panique chez l'adversaire. Lequel?



3 Les blancs jouent et gagnent un pion

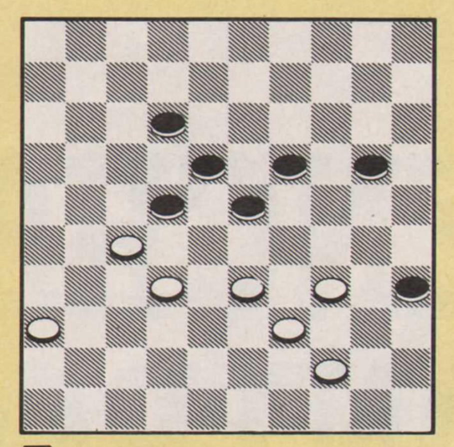
Ah! si les noirs pouvaient faire sauter le pion blanc 29, tout serait simple pour eux. Justement...



4 *Les noirs jouent et gagnent*

Sur le thème de la promenade du pion blanc 35.

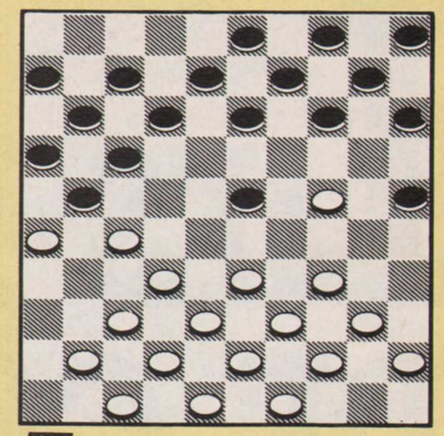
Les pions de bande donnent très souvent lieu à des exploitations positionnelles, mais on s'en sert également pour combiner.



7 *Les blancs jouent et gagnent*

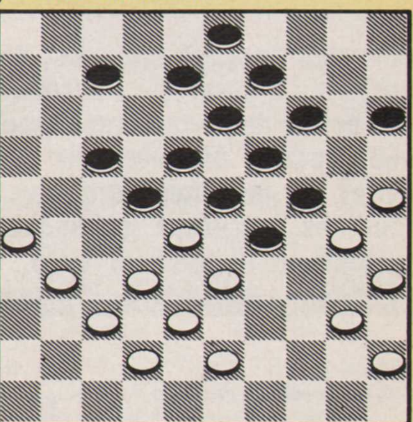
Encore une attaque désastreuse sur laquelle les noirs placent une combinaison désormais bien connue qui a déjà fait l'objet d'une chronique.

La surprise de la 3e ronde. L'un des plus solides Néerlandais, Palmer, se fait placer une variante du coup de ricochet.



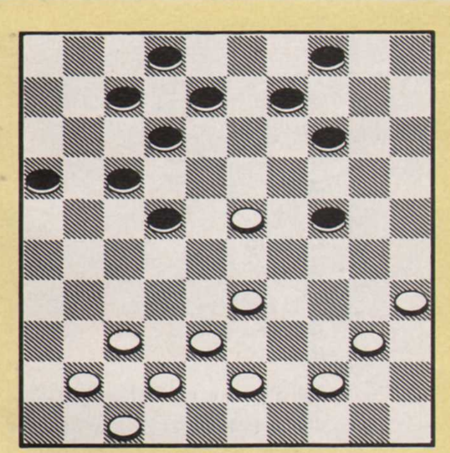
10 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

Autre surprise de taille, cette fois dans la 4e ronde, la défaite du maître belge Grégoire face au Mauricien Bahadoor connu comme joueur de combinaisons.



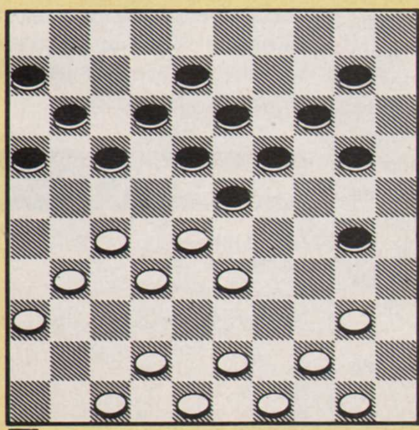
11 *Les blancs jouent et gagnent*

GRANDS CLASSIQUES

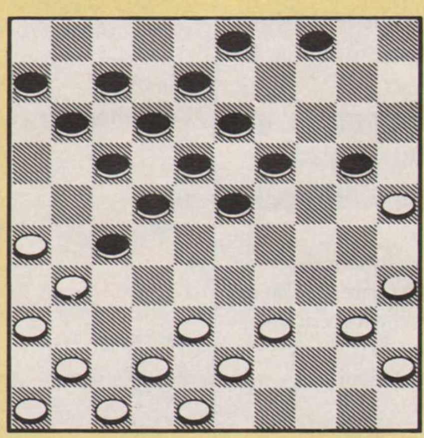


5 *Les noirs jouent et gagnent*

Beaucoup de "trous" dans le camp des noirs. Est-il possible de combiner? Bien sûr !

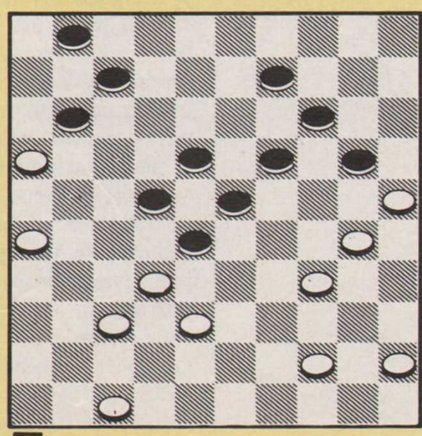


6 *Les blancs jouent et gagnent*



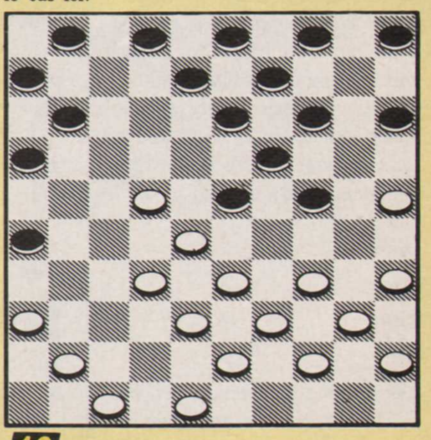
8 *Les noirs jouent et gagnent*

Je ne vous ai, je crois, jamais parlé du coup de Talon. Un peu d'imagination vous sera donc nécessaire pour résoudre ce coup pratique.



9 *Les noirs jouent et gagnent*

Un classique, certes, mais qu'il est toujours agréable de placer en compétition, surtout si la combinaison est loin d'être évidente comme c'est le cas ici.



12 *Les noirs jouent et gagnent*

LES ENCHERES DE CONTROLE

STRATÉGIES

**Dans les derniers numéros, nous avons traité les enchères d'essai qui permettent d'évaluer l'utilité des points du partenaire. Grâce à cette convention, vous pourrez découvrir les manches tangentes et éviter les manches perdantes.
Étudions à présent les enchères de contrôle qui permettent d'annoncer ou d'éviter un chelem.**

Définition des enchères de contrôle

Dès qu'un fit est agréé d'une manière directe ou indirecte, toute couleur annoncée ne permettant plus de s'arrêter avant la manche montre un contrôle et des ambitions de chelem.
On appelle contrôle toute couleur où l'adversaire ne peut réaliser deux levées directes, c'est-à-dire une couleur commandée par un As, un Roi, une Chicane ou un Singleton.
Après avoir reçu un fit, la nomination des contrôles s'effectue en principe dans l'ordre le plus économique, c'est-à-dire au palier le plus bas.
exemple :

Sud	Nord
1 ♠	3 ♠
4 ♦	4 ♠

4 ♦ est obligatoirement une enchère de contrôle, car vous ne pouvez plus vous arrêter avant la manche. Ayant sauté l'enchère de 4 ♣, Sud dénie en principe un contrôle à ♣, ce qui permet à Nord de freiner à 4 ♠ s'il n'a pas lui-même une force à ♣.
Corollaire :

Sud	Nord
1 ♠	3 ♠
4 ♦	4 ♥

L'enchère de 4 ♥ entérine la proposition de chelem, montre un contrôle à ♥ et par inférence un contrôle à ♣ puisque Sud a dénié une force à ♣.
Voici deux mains où le chelem est difficile à éviter sans enchères de contrôle.

Sud	Nord
2 ♥	3 ♥
3 ♠	4 ♦
4 ♥	

♠ R D 7
♥ D 9 8 2
♦ A 6
♣ 10 5 2

N
O E
S

♠ A 3
♥ R V 10 7 3
♦ R D 4
♣ D V

Sans les enchères de contrôle, beaucoup de joueurs nommeraient le chelem et accuseraient la malchance après l'entame d'As et Roi ♣.
Dans quel cas faut-il annoncer ses contrôles ?
Considérons les deux mains suivantes :

Sud	Nord
1 ♠	2 ♦
2 ♥	3 ♠

1 - Sud
♠ D 8 7 6 2
♥ R D 6 4
♦ R V
♣ D 3

2 - Sud
♠ A D 7 6 2
♥ A D 6 4
♦ R 5
♣ 6 3

Nord pouvant conclure à 4♠, l'enchère de 3♠ est très encourageante pour le chelem. Avec la main numéro 1, vous êtes minimum, il est temps de freiner à 4 ♠ ; en revanche la main numéro 2 mérite un effort, en annonçant 4♦, vous montrez également un désir de chelem, un contrôle à ♦ et vous déniez un contrôle à ♣. Votre partenaire dispose à présent de tous les éléments pour conclure à 4♠ ou pour poursuivre le dialogue.
Réaction du partenaire après une enchère de contrôle :

Sud	Nord
2 ♠	3 ♠
4 ♦	

Rappel : l'enchère de 3♠ sur l'ouverture de 2♠ montre des ambitions de chelem.

1 - Nord
♠ R 7 6 4
♥ A 7 2
♦ R 7 2
♣ 7 6 3

2 - Nord
♠ V 7 6 4
♥ A R 7 2
♦ D 7 6 2
♣ 3

Sud a sauté le palier de 4♣, il dénie donc un contrôle à ♣. Avec la main numéro 1, vous devez conclure à 4♠, inutile d'annoncer le contrôle à ♥ puisqu'il y a deux ♣ à perdre. Avec la main numéro 2, vous pouvez annoncer soit 4♥ soit 4 SA puisque vous possédez les contrôles à ♥ et ♣.
Dans le prochain numéro, nous poursuivrons cette étude par des cas particuliers et des exemples destinés à vérifier vos connaissances.

ENCHÈRES (*)

Cote 4 points

S	O	N	E
—	—	1♦	1♠

? Nord donneur

1.
♠ 6 2
♥ R V 8 7
♦ R V 6 4
♣ 7 5 4

2.
♠ 6 4
♥ 8
♦ R D 6 4 3
♣ A R 6 4 2

3.
♠ D V 6 4
♥ 7 6 5
♦ 8 4 2
♣ R 6 4

ENCHÈRES (**)

Cote 5 points

S	O	N	E
—	—	1SA	2♥

? Nord donneur

9.
♠ 10 7 6 5 4 2
♥ 3
♦ 8 4
♣ A R 7 6

JEU DE LA CARTE

Maniements de Couleur

Cote 3 points

10.
♠ V 6

N
O E
S

♠ A R 3 2

Sud joue 4 ♥ sur l'entame de la Dame de ♦. Il perd les deux premières levées à ♦ et coupe le 3e tour.

Cote 5 points

14.
♠ R 10 4
♥ 8 3
♦ A R 10 2
♣ 6 5 4 3

N
O E
S

♠ A V 2
♥ A D 4
♦ D V 6 4
♣ A 10 9

16.
♠ 8
♥ V 9 6 4
♦ V 10 3 2
♣ 8 6 4 2

Cote 3 points

S	O	N	E
—	—	—	1SA
—	2♣	—	2♦
—	3SA	—	—

17.
♠ 10 4
♥ D 6 4 3
♦ 8 6
♣ V 6 5 4 2

GRANDS CLASSIQUES

4.
♠ R D 7 6
♥ 8 4
♦ A 10 6 4
♣ 8 3 2

5.
♠ 6 5 2
♥ R V 10 7
♦ 8 3
♣ D 6 4 2

6.
♠ D 2
♥ V 7 6
♦ A D 10 6 4
♣ V 4 3

ENCHÈRES (***)

Cote 6 points

S	O	N	E
—	1♦	—	1♥

?

7.
♠ A 7 6 3 2
♥ 7 6
♦ 8 4 2
♣ R V 3

8.
♠ 8 4 2
♥ 8 6 4
♦ A R 4
♣ D 7 6 4

11.
♠ D 4

N
O E
S

♠ A 10 5 4

JEU AVEC LE MORT

Cote 3 points

12.
♠ D V 4
♥ 8 3
♦ R 6 4 2
♣ 8 6 5 4

N
O E
S

♠ A R 10 8 6 2
♥ V 5 2
♦ A 3
♣ A D

Sud joue 4♠ sur l'entame de la Dame ♦.

Cote 4 points

13.
♠ V 5 4 3 2
♥ R V
♦ R 5 2
♣ 8 3 2

N
O E
S

♠ A 6
♥ R D 10 6 4 2
♦ 8 3
♣ A D 10

Sud joue 3 SA sur l'entame du Roi ♣. Vous laissez passer l'entame, Ouest continue par la Dame ♣, Est défausse un petit ♥.

Comment jouez-vous pour assurer votre contrat sachant que les ♦ sont 3-2 ?

Cote 6 points

15.
♠ A 8 3 2
♥ R 4 3
♦ A V 6 4
♣ 8 2

N
O E
S

♠ 5 4
♥ A D V 10 9 2
♦ 2
♣ A 7 6 4

Vous jouez 4 ♥ après une ouverture de 3 ♣ d'Est.
Ouest entame le Roi ♦. Comment jouez-vous pour assurer votre contrat ?

ENTAME

Donnez pour chacune des deux mains suivantes votre entame :
Cote 2 points

S	O	N	E
—	—	—	1SA
—	3SA	—	—

JEU DE LA DEFENSE

Cote 4 points

S	O	N	E
1SA	—	3SA	—

18.
♠ R 6 4
♥ D V 3
♦ R 7 5 4
♣ V 8 4

N
O E
S

♠ 10 8 7 6
♥ 8 6 4 2
♦ A 6
♣ 10 9 2

Ouest entame la Dame ♦, Nord fournit le 4, quelle carte jouez-vous en Est ?

Cote 5 points

S	O	N	E
1SA	—	3SA	—

19.
♠ 5 2
♥ 5 4 2
♦ A 3
♣ R V 9 7 3 2

N
O E
S

♠ V 10 9
♥ A 8
♦ R V 10 9
♣ A 6 5 4

Ouest entame la D ♥, vous prenez de l'As, quelle carte rejouez-vous ?

Solutions page 126 et 127

STRATÉGIES

LE COUP LE PLUS CELEBRE

L'anecdote : Shusaku, à dix-sept ans, joue pour la première fois avec les noirs contre Gennan Inseki, 8e Dan. La partie commence mal pour lui, et le blanc s'achemine inexorablement vers la victoire, mais le coup 127 à peine joué, les oreilles de Gennan deviennent rouges. Commentaire d'un docteur : « Je ne connais pas grand-chose au Go, mais c'est un signe de grand trouble. Je crois que Gennan va perdre. »

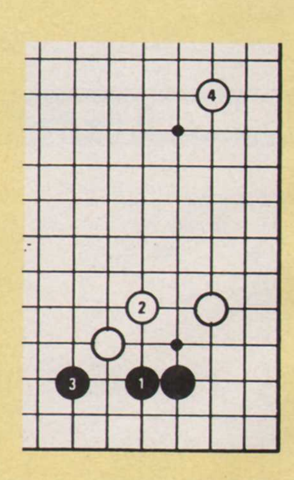
A cette époque, l'âge d'or du Go historique, Shusaku n'est encore qu'un très jeune et très prometteur 4e Dan. Il a gagné le droit de jouer à *Sen* (une pierre de handicap) contre la plupart des forts joueurs — et ils sont légion — alors en activité. Mais Gennan est d'un autre calibre ; c'est un monument et la première partie est disputée à deux pierres de handicap. Après cent deux coups, Gennan décide de suspendre la partie ; c'était une pratique courante à l'époque et le privilège du blanc. Il déclare que deux pierres n'est certainement pas le handicap correct et propose une partie à Sen pour le lendemain. C'est cette partie historique que nous allons commenter en détail, car il se passe beaucoup de choses avant le fameux coup 127.

Diagramme 3. Coup 1-11. Depuis le XIX e siècle, des progrès assez considérables ont été accomplis en ce qui concerne le début de partie, *Fuseki* et *Joseki*.

Diagramme 1
Coups 1-127. Ko : 43, 46, 49.

Shusaku est connu, entre autres choses, pour sa supériorité sur ses contemporains dans ce secteur du jeu. Les coups 1-3-5, trois *Komoku* « en tournant », sont typiques du style de Shusaku. Associés au *Kosumi* (coup en diagonale), en 9, ils évoquent automatiquement le nom de ce joueur. Shusaku n'a pas été l'inventeur de la formation 1-3-5, pas plus que du *Shusaku Kosumi,* mais il a systématisé leur usage à tel point qu'il est devenu pratiquement invincible avec les noirs. Le *Komi,* qui compense l'avantage du trait, est généralement fixé à 5 points 1/2. Il n'existait pas au XIXe siècle, et les joueurs de même niveau jouaient alternativement avec les noirs et les blancs. Le *Kosumi* de Shusaku est un coup relativement lent, mais très solide, donnant au noir une partie en principe, facile dans les parties sans *Komi.* On a même dit que son but était d'assurer une marge de sécurité de 3 points en faveur du noir. Curieusement, Gennan avait lui-même expérimenté ce *Fuseki* et les neuf premiers coups, à une interversion près pour les coups 6 et 8, reproduisent exactement la position de la partie Jowa-Gennan, disputée trente-trois ans auparavant ; Gennan avait alors quinze ans... et les noirs. Jowa avait joué le coup 10 en **a** (diagramme 3). Avec 10, Gennan joue son *Joseki* favori, le *Taisha* aux mille variantes. C'est dire qu'il ne propose pas la simplicité à son jeune

Diagramme 2



adversaire. Le noir peut jouer la simple séquence du diagramme 2, mais le blanc serait très certainement satisfait de l'extension en 4.

Avec 11, la partie entre dans le vif du sujet. Le diagramme 4 montre la

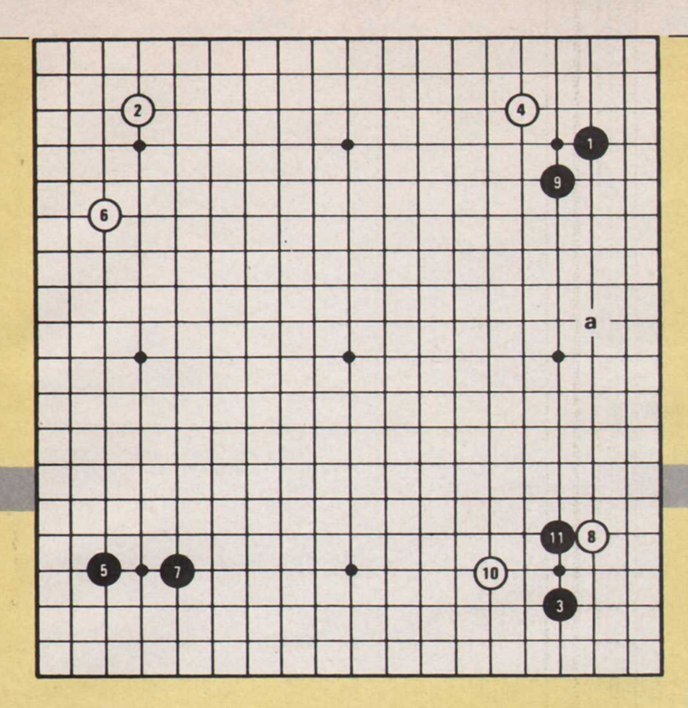


Diagramme 3

séquence de base introduisant aux variantes difficiles (auxquelles le dictionnaire d'Ishida consacre plus de deux cents diagrammes). Après le coup 10 des noirs, le blanc a le choix entre la solide connexion en **a**, et les coups **b** et **c**. Nous étudierons la prochaine fois la suite de cette partie et la faute de Shusaku.

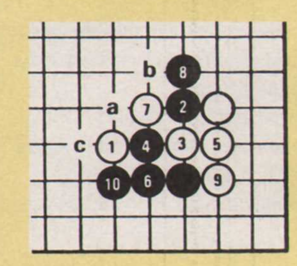


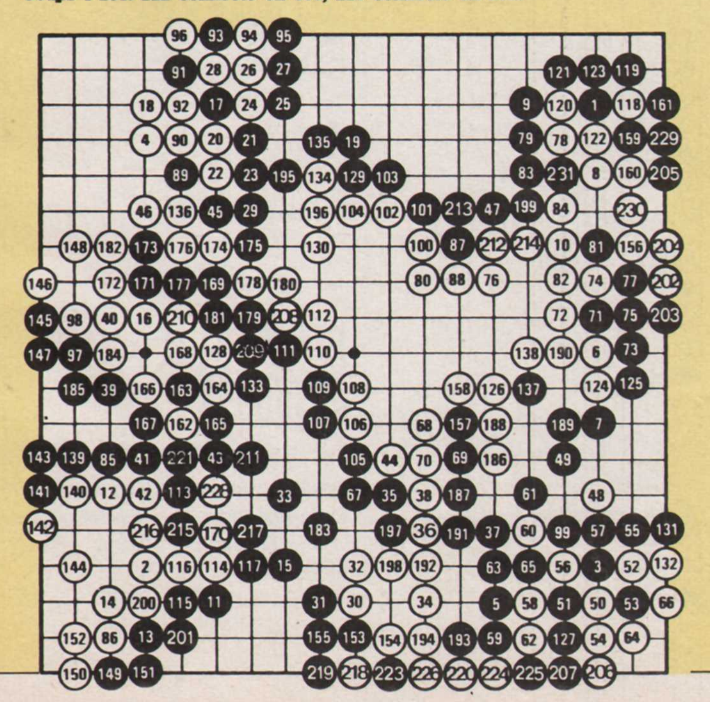
Diagramme 4



MATCH CHINE-JAPON

LA FIN DE PARTIE DES LE DEBUT.
L'an dernier, la Chine a battu le Japon – victoire historique et fêtée comme telle en Chine – grâce surtout aux exploits de Jiang et de Nieh. Cette année, les Japonais sont animés d'un fort désir de revanche et Kobayashi Satoru a éliminé successivement cinq joueurs chinois, avant d'être opposé au numéro deux de l'équipe, Ma. Curieuse partie, pratiquement sans combat, où tout se joue au millimètre.

Coups 1-231. 222 connecte en 163, 227 connecte en 218.



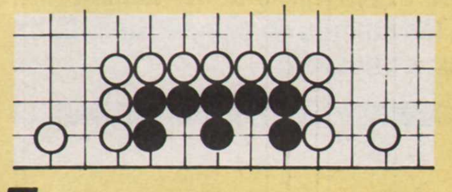
15 est normalement joué en 31, mais Ma ne veut pas avoir une position trop basse, ce que démontre également 19. La capture de la pierre 17 est compensée par l'influence de 29. Suivent deux invasions calmes : 30-38 et 39-43. Le blanc se renforce en 44, qui prépare l'invasion du coin.

Ma construit avec 47, et le blanc vit dans le coin sud-est avec la combinaison 48-50 suivie de la séquence jusqu'en 66. Le noir rend la monnaie avec 71. Ma ne cherche absolument pas la bagarre, estimant qu'il possède un petit avantage, ce qui est une erreur, qui va pourtant lui porter chance. La partie se poursuit, extrêmement serrée, difficile pour les nerfs des deux joueurs et Kobayashi finit par laisser échapper la victoire, d'un rien. La faute décisive est 170 ; il fallait simplement répondre en 177. Après la séquence 171-182, le demi-point de la victoire est assuré pour Ma.

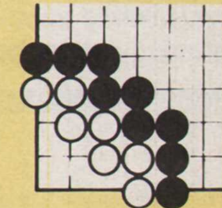
GRANDS CLASSIQUES



FACILES

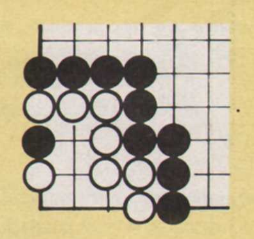


1 *Blanc ne peut pas tuer mais il peut obtenir un Seki.*

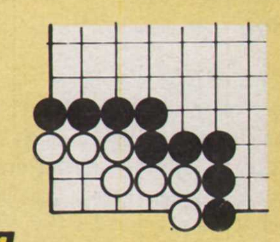


2 *Noir joue et obtient un Seki.*

MOYENS

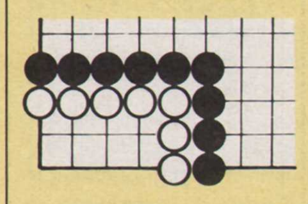


3 *Noir joue et obtient un Seki.*



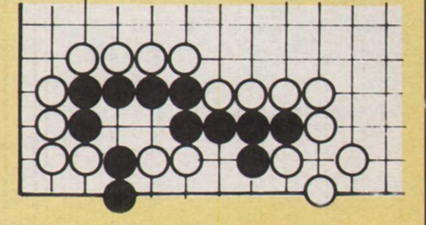
4 *Noir joue et obtient un Seki (un œil chacun).*

DIFFICILES



5 *Noir joue : quelle est la meilleure séquence ?*

6 *Noir joue et vit (Seki naturellement).*



Solutions page 127

TAROT

LE ONZIÈME COMMANDEMENT

STRATÉGIES GRANDS CLASSIQUES

Le tarot est-il un jeu d'enchères ? La remise en cause des principes établis crée actuellement une controverse parmi les joueurs de compétition. Deux grandes tendances s'opposent.

« Tu ne joueras point ce que tu désires » ! Face au carcan du barème, justifié dans sa conception, mais impropre à l'initiative, les organisateurs de tournoi individuel sont de plus en plus incités à imposer le contrat.

En effet, le choix n'est donné qu'au joueur qui duplicate sa main à la première table. Celui-ci inscrit la nature du contrat sur son diagramme, et sa ligne ne peut que s'incliner devant son option. Il faut dire que le tarot est en perpétuelle évolution et, si on le compare à son homologue, le bridge, une question primordiale se pose : est-il un jeu d'enchères ?

Les adhérents estiment que la diversité des mains entraîne de nombreux joueurs à jouer au poker avec le chien. Il suffit, en effet, d'avoir le nombre de « levées théoriques » pour se lancer dans des contrats douteux. Or, la marge entre Garde Sans et Garde Contre est trop infime. Le chien donné à l'adversaire ne correspond qu'à une différence d'une levée.
En cas de litige, la décision est laissée à l'appréciation de l'arbitre. Si le contrat est imposé, ce dernier élude les problèmes de jugement trop ardus. Il n'a plus besoin de sanctionner les scores « hors champ », notes imméritées qui faussent les résultats. Le but essentiel est de garantir l'intégrité du tournoi. Dans ce concept, tout le monde part à égalité et tout se joue à la technique de la carte.

Les opposants, eux, pensent que l'évaluation de la main fait partie des ressources fondamentales du preneur. Il doit être en mesure de composer avec la marque en fonction de son pourcentage et de créer sa ligne de jeu. N'est-il pas l'objet d'un sentiment de frustration dès qu'on lui enlève la possibilité de s'exprimer en fabriquant son propre écart ? Sur certaines mains, la décision entre Garde et Garde Sans est souvent l'apanage du bon joueur qui doit faire preuve de caractère et d'opportunité. Dernière crainte : le contrat imposé ne risque-t-il pas de devenir le premier maillon d'une chaîne sans fin (carte d'entame, présentation de la poignée, etc.) ?

Nous ne prenons pas position et laissons chacun se forger son opinion, mais cette polémique ne fait que commencer et s'amplifiera dans l'avenir si personne ne songe à une concertation.

EXERCICES

Ces donnes sont extraites du championnat de France individuel open 1986 au Touquet.
Quel contrat envisagez-vous ? Estimez-vous ces donnes pénalisables ?

1. Donneur : Est Preneur : Nord

A 21 16 14 12 11 9 1
♠ R 8 3
♡ R 10 5
♢ 9 6
♣ R V A

2. Donneur : Sud Preneur : Nord

A 17 16 12 9 Ex
♠ R 8 7
♡ R D V 4
♢ R A
♣ R 6 5 3

3. Donneur : Est Preneur : Nord

A 21 20 18 17 14 12 11 Ex.
♠ /
♡ V 8 4 3
♢ 7 6 A
♣ 10 4 3

4. Donneur : Sud Preneur : Est

A 21 17 8 7 6 Ex.
♠ C V 7 3
♡ 4
♢ R 10 2
♣ R D 7 4

5. Donneur : Ouest Preneur : Est

A 21 18 17 16 15 14 13 4
♠ D V 9 8 3 A
♡ R
♢ 5 3
♣ 3

6. Donneur : Nord Preneur : Nord

A 21 19 14 12 9 7 4 1
♠ R 5 A
♡ R D C 5
♢ 4 2
♣ R

7. Donneur : Ouest Preneur : Ouest

A 21 18 14 9 4 3 2 1
♠ R A
♡ /
♢ 8 2 A
♣ R V 9 8 2

8. Donneur : Nord Preneur : Est

A 21 20 15 7 5 3 Ex.
♠ D V
♡ R 10 7 5
♢ 3 A
♣ D C 7

9. Donneur : Ouest Preneur : Sud

A 21 19 15 12 8 3 Ex.
♠ R C 6
♡ D 10
♢ R 10 6
♣ R D 9

Solutions page 127



REGLEMENT OFFICIEL

Le règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de J & S sur simple demande — accompagnée d'une enveloppe timbrée — à : Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

BENJAMIN HANNUNA

LE MILIEU DE PARTIE

Solutions page 128

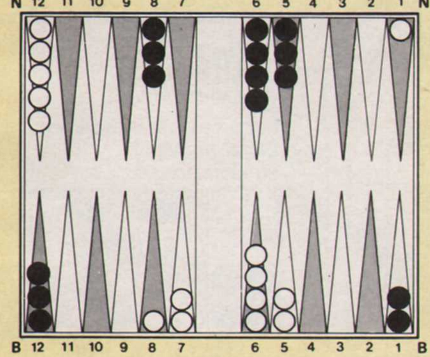
STRATÉGIES

GRANDS CLASSIQUES

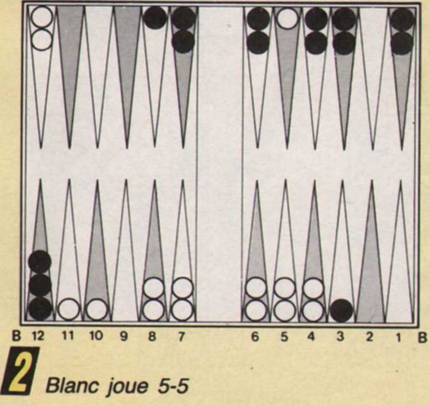
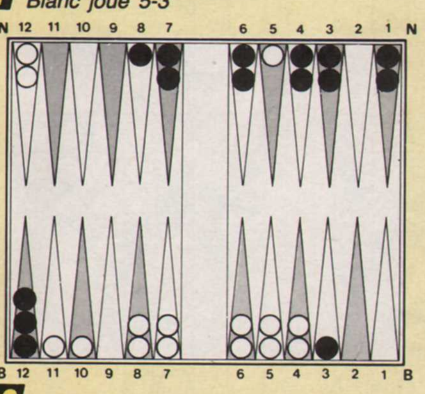
Dans nos quatre articles précédents, nous avons traité des débuts de partie principalement guidés par la conquête des cases 5, 4 et 7, et ce au prix de certains risques.
Bien que ces cases, ainsi que les autres du jan intérieur, continuent évidemment à être importantes, c'est maintenant surtout dans les jans extérieurs que la bataille va se jouer.

A ce stade, encore assez confus, de la lutte pour la maîtrise du terrain, la partie peut à tout moment basculer sur un coup de dés, pour s'orienter vers une des trois formes que nous décrirons ultérieurement: course, backgame ou blitz. Du fait de l'instabilité de cette phase de jeu, la menace du cube doubleur (videau), relativement peu importante en début de partie, devient ici omniprésente: la partie peut s'arrêter à tout moment en raison d'un mauvais jet suivi par un videau de l'adversaire...
Cela dit, les principes du début s'appliquent toujours: agressivité et construction.

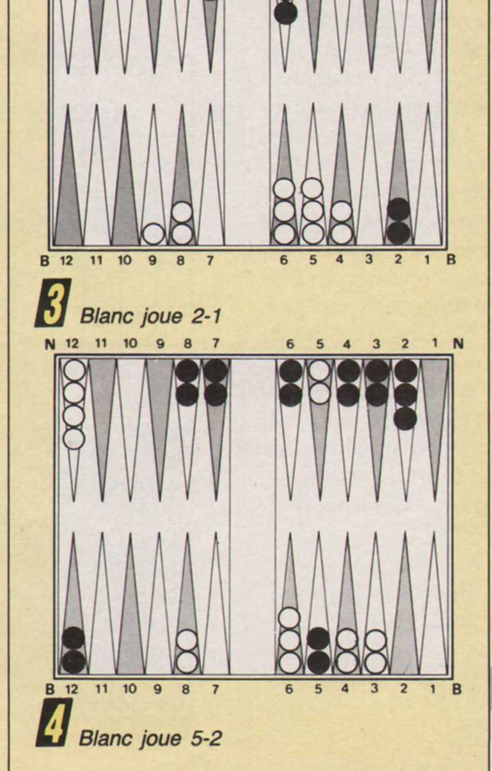





1 Blanc joue 5-3

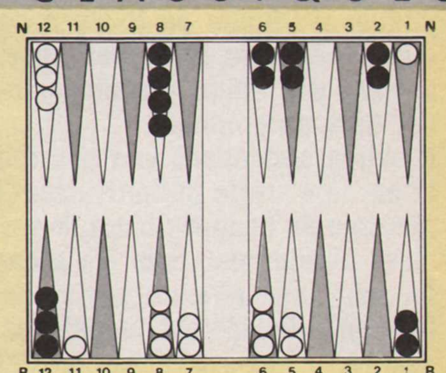



2 Blanc joue 5-5

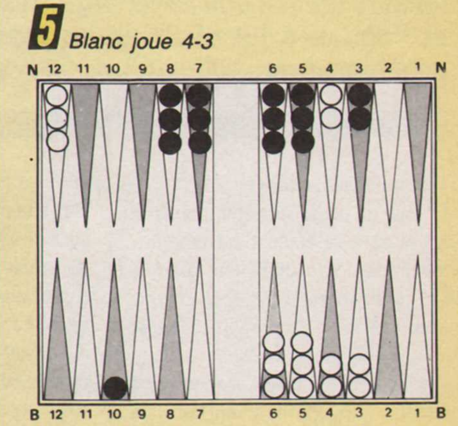


3 Blanc joue 2-1

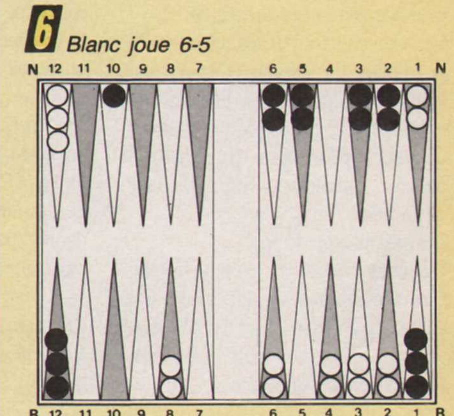
4 Blanc joue 5-2



5 Blanc joue 4-3



6 Blanc joue 6-5



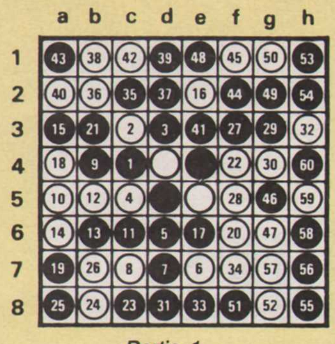
7 Blanc joue 5-1

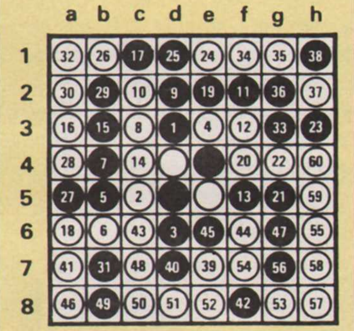


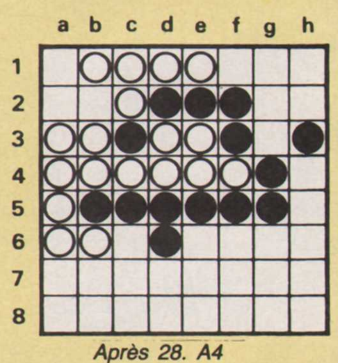
MINIATURES

La notion de partie miniature telle qu'elle est utilisée aux Échecs ne peut pas exactement s'appliquer à Othello où il n'y a pas d'équivalent du « mat » et où la partie doit continuer jusqu'à épuisement des coups possibles, même si l'issue en est déjà déterminée.
Il existe cependant une possibilité théorique que la partie s'arrête définitivement bien avant le remplissage du damier : c'est le cas où un joueur parvient à retourner tous les pions à sa couleur.
On peut par ailleurs parler de partie miniature lorsque précisément le gain est très rapidement assuré, c'est-à-dire en pratique lorsqu'un des joueurs bloque son adversaire très tôt dans la partie et l'oblige à lui offrir un ou plusieurs coins sans compensation.

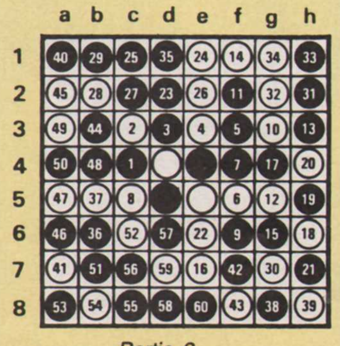
Les vraies miniatures
Le fait qu'un joueur retourne tous les pions à sa couleur est extrêmement rare. Rappelons que dans ce cas le score est considéré comme étant de 64 à 0 quel que soit le nombre de pions joués.
Rechercher les vraies miniatures à Othello participe donc en fait d'un exercice purement théorique.
Les plus courtes parties découvertes se réduisent à 9 coups (13 pions sur le damier) pour une hégémonie noire, et à 12 coups (16 pions sur le damier) pour une hégémonie blanche, comme le montrent les deux exemples.
Les miniatures de fait
On peut considérer comme miniature toute partie où un joueur est contraint d'offrir avant le 30e coup un coin au moins, sans compensation, à son adversaire.
Celui-ci ne prend pas forcément le coin immédiatement ; le plus souvent, au contraire, il attendra le moment le plus propice. La prise du coin elle-même ne peut donc pas être considérée comme un bon indicateur de la miniature.
Il faut aussi que l'offre de coin soit sans compensation, car il peut y avoir dès avant le 30e coup des sacrifices ou échanges de coins à travers le jeu des cases « X », comme nous le verrons dans une prochaine rubrique.
Pour illustrer cette définition, voici quelques parties miniatures jouées en championnat du monde. Elles sont instructives pour rappeler l'importance du début, mais aussi pour montrer la précision nécessaire du mécanisme de « balayage » du damier par la couleur gagnante, en particulier l'élimination des « coucous » adverses quitte à sacrifier un coin (parties 2 et 3).
1. Cerf (USA) - Serneels (Belgique) : CM 79
Score : 58-6.
2. Stokken (Norvège) - Stephenson (G.-B.) : CM 82
Score : 4-60.
3. Shaman (USA) - Haralambopoulos (Grèce) : CM 85
Score : 61-3.

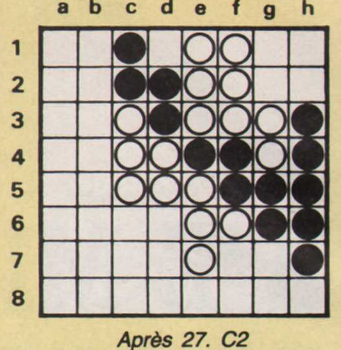

Partie 1


Après 23. C8

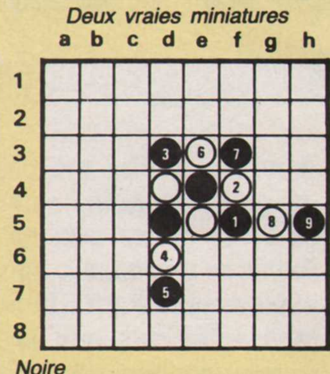

Partie 2

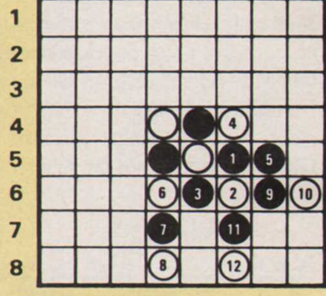
Après 28. A4


Partie 3


Après 27. C2

Deux vraies miniatures

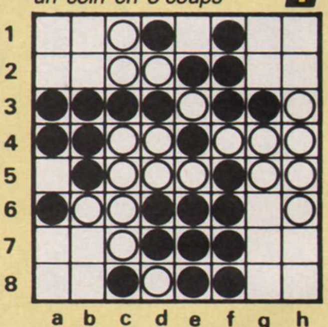

Noire

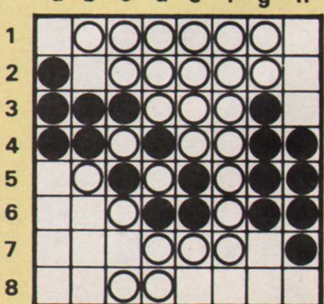

Blanche

EXERCICES

Dans ces deux positions, *Blanc prend un coin en 3 coups*

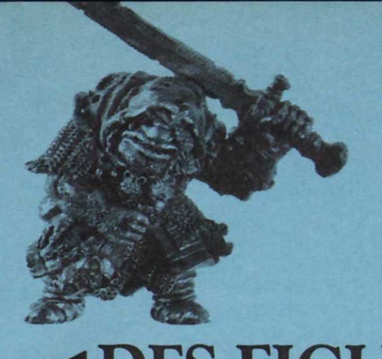
1





Solutions page 128

2



CITADEL FRANCE

DES FIGURINES d'une qualité inimitable...

pour tout Jeu de Rôle médiéval

LA REVUE DES FIGURINES...

tout sur la peinture, les socles, les dioramas...

LE HERAUT CITADEL
revue à périodicité irrégulière
N°2

LE H... CI...
revue ...
N°1

50 nouveaux modèles chaque mois

VENTE EXCLUSIVEMENT EN MAGASINS ET LIBRAIRIES

Liste des revendeurs sur demande

AGMAT 5, rue des Fêtes 75019 **PARIS**
Sous licence GAMES WORKSHOP Ltd U.K.

REVE DE DONJON

LUDOTHEQUE

Vous voici au cœur d'un château défiant toute logique comme seuls peuvent en bâtir les songes. Derrière chacune de ses portes l'aventure vous attend. Rêve ou cauchemar, gardez votre sang-froid car la folie vous guette à chacun de vos pas. Que ceux qui seront amis ou ennemis l'espace d'un sommeil se réunissent autour de la table...

nombre de joueurs : 1 (aventure solo), 2 (wargame fantastique), ou 4 (wargame diplomatique).

matériel :
— un dé à six faces ;
— crayons, gommes et des fiches d'aventuriers ;
— les 120 pions de l'encart :
• 7 aventuriers par couleur, total : 28 pions.
• 5 monstres par couleur, total : 20 pions.
• 6 bons génies, total : 6 pions.
• 15 objets, total : 15 pions.
• 7 portes simples par couleur, total : 28 pions.
• 7 portes noires, total : 7 pions.
• 1 clef par couleur, total : 4 pions.
• 12 pions contrats, total : 12 pions.

les pions :
— Les aventuriers d'une même couleur représentent un même joueur. Ils possèdent chacun quatre caractéristiques : la mobilité (M) en haut à gauche, le pouvoir de rêve (P) en bas à gauche, la résistance (R) en bas à droite et la folie (F) en haut à droite.
— Les monstres sont des créatures de rêve ou de cauchemar pour l'aventurier suivant qu'ils sont d'une couleur identique ou différente de celui-ci.
— Les bons génies se mettent au service de ceux qui les rencontrent sans distinction de couleur, mais ils sont versatiles.

but du jeu et mise en place :

A 4 JOUEURS :

Chaque joueur tire au hasard l'un des pions contrat qui lui indique, selon le nombre qu'il porte, l'objectif à atteindre pour gagner :
1. être le premier à posséder huit objets (y compris les clefs ; on additionne évidemment les possessions de tous les aventuriers du joueur).
2. être le premier à posséder trois clefs (idem).
3. éliminer les couleurs froides ou chaudes (éliminer tous les monstres et aventuriers bleus et verts si l'on est rouge ou jaune et vice-versa).
4. totaliser treize points de rêve.*
5. amener sa folie à zéro.*
6. occuper ou interdire l'accès aux quatre tours d'angle.
7. posséder sept salles (occupées par ses aventuriers ou ses monstres).
8. être aidé par quatre bons génies (empilés sur les aventuriers du joueur).
9. identique à 1.
10. identique à 2.
11. identique à 3.
12. identique à 8.
Chaque joueur dispose de quatre aventuriers qu'il met en place dans sa tour (celle-ci est tirée au sort).
Les trente-cinq portes sont mélangées puis disposées face cachée sur le plateau sur les emplacements prévus à cet effet.
Trente-cinq pions (quatre clefs + six bons génies + treize objets + douze monstres à raison de trois par couleur) sont mélangés, puis placés face cachée dans les salles.
Chaque joueur tire un pion contrat qu'il garde secret. Pour gagner, il devra soit réaliser le contrat, soit éliminer tous les aventuriers adverses.

** pour l'un de ses aventuriers.*

A 2 JOUEURS :

Chaque joueur est représenté par deux couleurs. L'un joue les verts et bleus, l'autre les jaunes et rouges.
Chacun dispose de quatorze aventuriers situés au début dans leurs tours d'angle respectives, et des deux clefs correspondant à ses couleurs.
Les portes sont disposées, au hasard, face découverte sur les emplacements prévus. Les objets (quinze), les bons génies (quatre) et les monstres (quatre de chaque couleur) sont mélangés puis placés, face cachée, dans les salles.
Le vainqueur sera celui dont les aventuriers possèderont au total le plus grand nombre d'objets à la fin de la partie.
Le temps que durera la partie est choisi d'un commun accord entre les deux joueurs. Un réveil (ou tout autre appareil en faisant office) est réglé pour sonner à la fin de la partie. Celui-ci est ensuite caché à la vue des deux joueurs (ainsi que tout instrument donnant l'heure). Il ne vous reste plus qu'à commencer en attendant la sonnerie fatidique.

SOLO :

Le joueur utilise un seul aventurier. Il mélange puis dispose, face cachée, vingt portes (sept de sa couleur, trois de chacune des autres couleurs ainsi que quatre portes noires "téléportatrices" et vingt pions à découvrir (une clef de sa couleur, dix objets, un bon génie et deux monstres de chaque couleur).
Le joueur se fixe son but (par exemple éliminer tous les monstres ou rapporter tous les objets).

TOUR DE JEU :

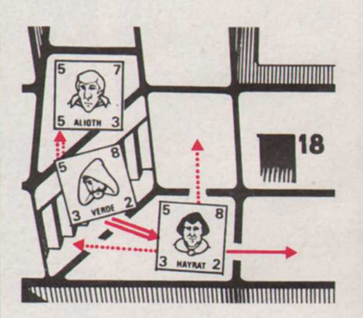
A tour de rôle chaque joueur effectue un tour complet qui comprend :
1. mouvements
2. combats
3. ouverture des portes
4. découvertes
5. combats surprises
6. échanges

• mouvements :
Le joueur avance chacun de ses pions (aventuriers et monstres alliés) d'un nombre de cases inférieur ou égal à leur mobilité (M). Les escaliers et les tours comptent pour une case, les cases dissimulées n'interviennent pas dans le décompte et ne peuvent être occupées. Les bons génies empilés sur un aventurier le suivent.
Une case ne peut être occupée que par un seul aventurier à la fois et par un maximum de quatre pions (monstres, aventuriers et bons génies).
Un aventurier ne peut pas traverser une case occupée par un aventurier adverse.

On ne peut se déplacer que dans un même plan. Pas question de grimper aux murs !

Exemple :

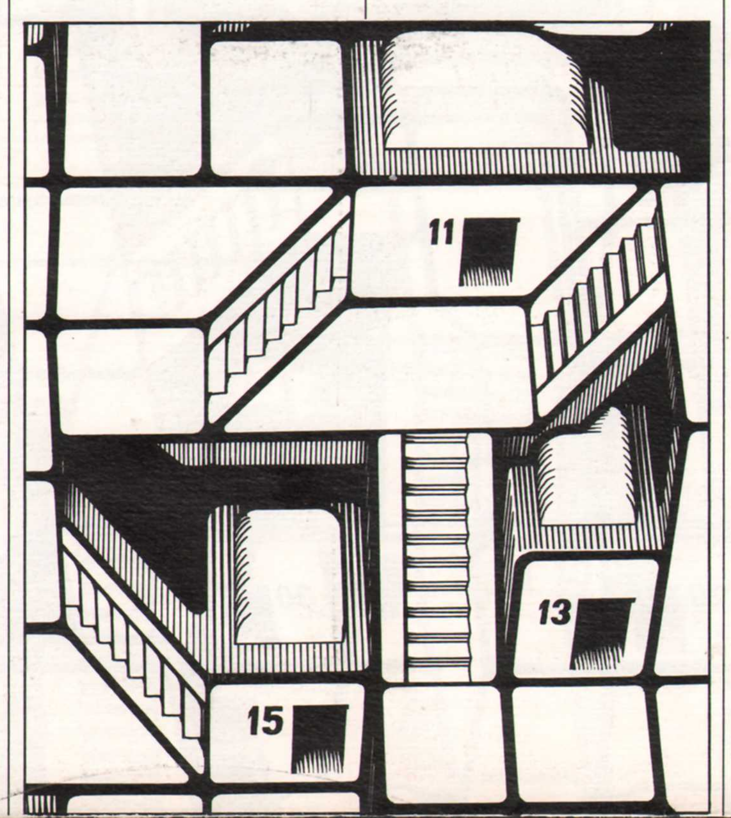
déplacement autorisé ⟶
déplacement interdit ·······▸



combat possible ⟹
combat impossible ⇢

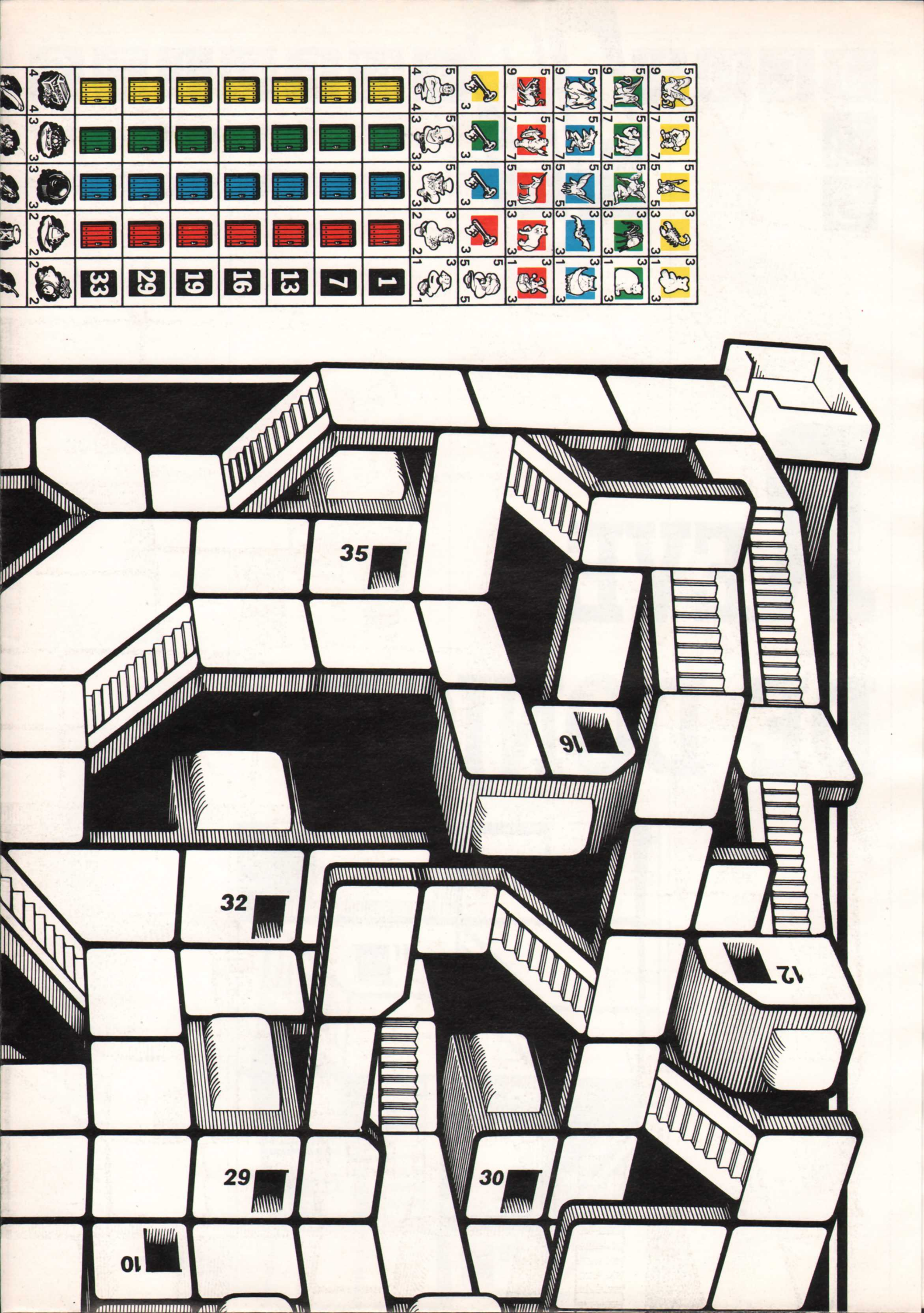
• combats :
Il peut y avoir combat lorsqu'un aventurier ou un monstre allié se trouve sur une case contiguë par l'un de ses côtés à une case occupée par un aventurier adverse ou un monstre de cauchemar (voir exemple) dans un même plan ou à l'intérieur de l'angle de deux plans perpendiculaires (autrement dit on peut combattre sur deux cases formant un angle de 90° mais pas de 270°).

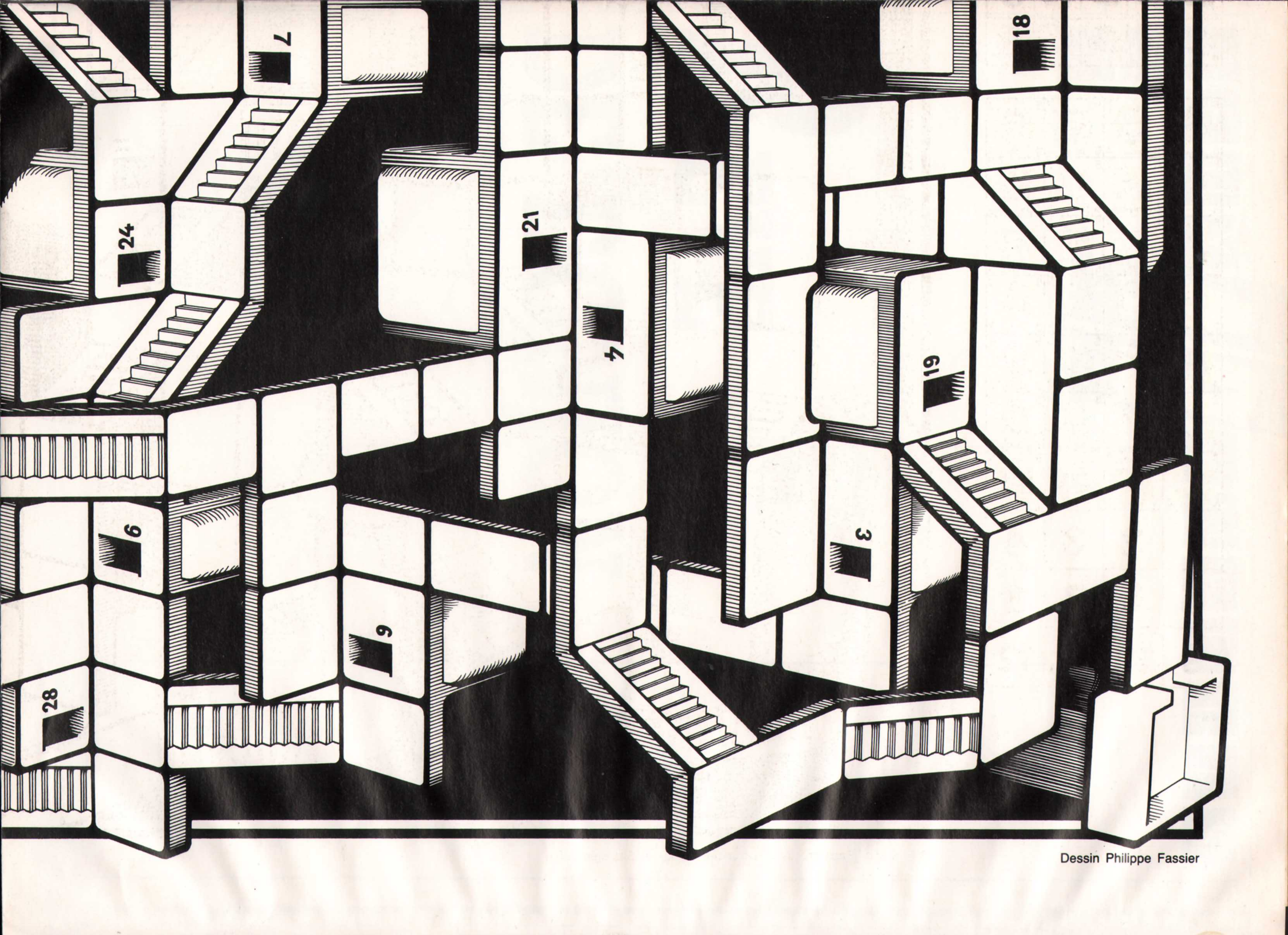
REVE DE DONJON



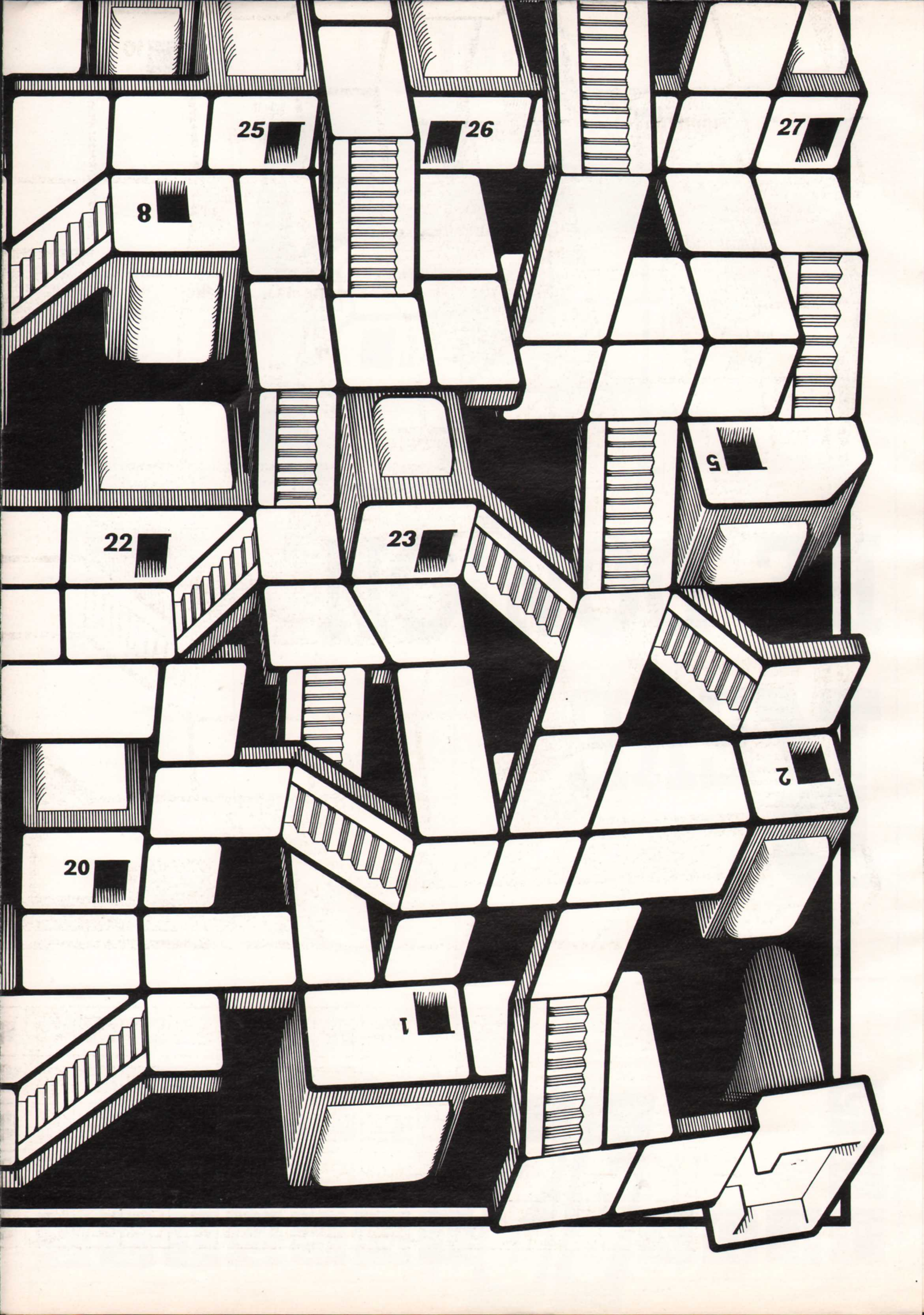



ALKAÏD
BUSHI
ROSSO
ESHQ
MIZAR
DORYO
ARANCIO
MA'RIFAT
ALIOTH
SHIKI
GIALLO
ISTIGNÂ
MEGREZ
ONSHA
VERDE
TAWHID
DUBHE
FUDO
AZZURRO
HAYRAT
MESAK
GIRI
OLTREMARE
FAQR-FANÂ
PHEKDA
NINYO
VIOLETTO
TALAB
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12


35
16
32
12
29
30
10



Dessin Philippe Fassier


25
26
27
8
5
22
23
2
20
1

JEUX & S 42 INEDITS

REVE DE DONJON

Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis dépliez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous vous conseillons de coller ensuite sur un carton fort. Le jeu peut être collé sur un carton ou sur une planche de contreplaqué.

Il y a également possibilité de combat si les protagonistes se trouvent de part et d'autre d'une porte ouverte. Si l'attaquant est un aventurier, tous les monstres alliés et les bon génies présents sur sa case participent à l'attaque. Si le défenseur est un aventurier adverse, tous ses monstres alliés et ses bons génies, présents sur la même case que lui, participent à la défense. Un bon génie qui n'est pas empilé sur un aventurier ne participe pas aux combats.

L'ordre des combats est à l'initiative de l'attaquant. Attaquer n'est jamais obligatoire et un même pion ne peut attaquer qu'une fois par tour de jeu.

Si plusieurs aventuriers (et leurs alliés) situés dans des cases différentes, sont susceptibles d'attaquer dans une même case pendant le même tour, ils peuvent effectuer des combats séparés ou unir leurs forces dans un seul combat.

Les combats sont résolus de la manière suivante :

— l'attaquant (joueur en train d'effectuer son tour de jeu) totalise les points de pouvoir de rêve (P) de ses pions participant à l'attaque et des objets possédés par ceux-ci ;

— le défenseur (ou un joueur en faisant office si personne n'est partie prenante) totalise les points de résistance (R) des pions défendant la case attaquée et des objets possédés par ceux-ci ;

— le rapport "total P/total R" est calculé et arrondi en faveur du défenseur de façon à correspondre à l'une des colonnes du tableau I ;

— l'attaquant jette le dé et ajoute 1 à celui-ci pour chaque bon génie combattant à ses côtés ;

— le résultat du combat, lu dans le tableau I est appliqué immédiatement.

Signification des résultats

F+n (avec n=0, 1, 2 ou 3): chaque attaquant jette deux fois le dé; si son total est inférieur à sa folie augmentée de "n", il devient fou et est emporté à tout jamais dans ses songes. Le pion est retiré du jeu. En cas de disparition d'un aventurier, les bons génies redeviennent disponibles et les objets transportés sont laissés sur place. Dans le cas contraire, le score de folie de l'attaquant concerné par le jet de dé augmente d'un point.

n (avec n=1, 2, 3 ou 4): n représente le nombre d'objets dont l'attaquant s'empare.

Il peut retirer un point de folie ou ajouter un point de pouvoir de rêve à l'un des pions participant à l'attaque pour chaque objet dont il s'empare effectivement. Les pions défenseurs peuvent choisir (ou être obligés en cas d'objets en nombre insuffisant) d'augmenter la folie de l'un ou de plusieurs d'entre eux au lieu de donner un objet. Il en coûte cinq points de folie, à répartir parmi les défenseurs, pour remplacer la perte d'un objet.

Lorsque le pouvoir de rêve d'un pion chute à zéro ou lorsque sa folie excède 12, celui-ci est éliminé.

Tableau I:
Résolution des combats

Attaquant/défenseur — dé + bonus de l'attaquant	1/4	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1
1	F+3	F+2	F+1	F	0	1	1
2	F+2	F+2	F+1	F	1	1	2
3	F+2	F+1	F	0	1	2	2
4	F+1	F+1	0	0	2	2	3
5	F+1	F	0	1	2	3	3
6	F	0	1	1	3	3	4
7	0	1	1	2	3	3	4
8	1	2	2	2	3	4	4

• ouverture des portes:

Un aventurier situé sur une case seuil d'une porte fermée (c'est-à-dire avec le pion porte face cachée) peut tenter de l'ouvrir. Pour cela il retourne le pion porte avec les conséquences suivantes:

— si l'aventurier a une clef de la même couleur que la porte, il l'ouvre sans dépenser de pouvoir de rêve. La porte est maintenant considérée ouverte. Le pion porte est retiré du jeu;

— si l'aventurier n'a pas de clef de la même couleur que la porte, il dépensera deux points de rêve, sauf, au début du jeu à quatre joueurs, tant qu'aucun aventurier n'a trouvé de clé. Dans ce cas, on ne dépense qu'un point de rêve pour ouvrir la porte. La porte est alors considérée comme ouverte et le pion porte retiré du jeu.

Dans ces deux cas l'aventurier ainsi que les bons génies ou/et les monstres alliés empilés sur lui peuvent se placer dans la salle.

Si la porte est de couleur noire, il s'agit d'une porte de téléportation. L'aventurier qui est téléporté se retrouve dans la salle dont le numéro est inscrit sur la porte. Si la salle destination est déjà occupée par un aventurier, la téléportation ne peut avoir lieu et le pion concerné va dans la salle dont la porte de téléportation constituait l'accès.

Le pion porte demeure sur le plateau face découverte. Tous les aventuriers qui le souhaiteront pourront utiliser cette même porte aux conditions suivantes:

— ils jetteront le dé. Avec 1, 2, 3 et 4, ils sont téléportés aux mêmes conditions que ci-dessus (la salle de destination étant désormais connue à l'avance). Avec 5 ils sont téléportés au hasard suivant le tableau II. Avec 6, ils restent sur place. Avec 5 et 6 la porte devenue défectueuse est retirée du jeu.

La téléportation s'applique seulement aux aventuriers (avec les objets qu'ils possèdent), les bons génies et les monstres empilés sur le pion téléporté restent sur place (c'est-à-dire sur le seuil de la porte).

Les ouvertures de portes sont facultatives.

Tableau II

"Dé colonne" / "Dé ligne"	1	2	3	4	5	6
1:	1	2	3	4	5	6
2:	7	8	9	10	11	12
3:	13	14	15	16	17	18
4:	19	20	21	22	23	24
5:	25	26	27	28	29	30
6:	31	32	33	34	35	X

Le joueur concerné lance d'abord un "dé ligne". Il jette ensuite un "dé colonne", lit le numéro de la salle où il est téléporté sur le tableau II. "X" signifie que l'aventurier disparaît dans l'infini et que le pion est définitivement retiré. Les règles de téléportation décrites ci-dessus sont valables.

Les règles d'ouverture des portes s'appliquent aussi aux pions situés dans une salle et qui sont face à une porte ouverte ou fermée (après avoir été téléportés par exemple).

ENCART

• découvertes:

Une fois que toutes les ouvertures de portes souhaitées ont été exécutées, les aventuriers qui se trouvent dans la même salle qu'un pion caché doivent le retourner.

S'il s'agit d'un objet, l'aventurier se l'approprie et gagne un point de (P).

S'il s'agit d'un monstre de rêve, celui-ci devient un monstre allié qui sera joué par le possesseur de l'aventurier. Si cinq pions amis se retrouvent dans la salle, l'un d'entre eux doit ressortir immédiatement.

S'il s'agit d'un monstre de cauchemar, l'aventurier doit le combattre dans le cadre de la phase combat-surprise.

Quand il n'y a plus de découverte à faire, la phase combat-surprise commence.

• combat-surprise:

Cette phase correspond uniquement aux combats occasionnés par la découverte de monstres de cauchemar (voir ci-dessus).

Pour chaque combat les règles sont identiques à celles du paragraphe "combats" si ce n'est que l'aventurier est toujours l'attaquant.

Quand tous les combats-surprises ont été effectués, la phase "échanges" commence.

• échanges:

Durant cette phase, tout aventurier situé sur une case contiguë à une case occupée par un autre aventurier (ami ou ennemi) pourra échanger avec celui-ci tout ou partie de ses objets.

Et maintenant, une petite sieste ça vous dit?

GAZETTE GALACTIQUE

Abordés succinctement dans les règles de Mega 2 ou dans nos précédentes Gazettes, trois points principaux nous ont valu de nouvelles demandes de précisions: l'attitude et les possibilités des Mega vis-à-vis du matériel (notamment les problèmes d'achat), l'organisation de la Guilde des Mega et enfin les buts profonds des Messagers.

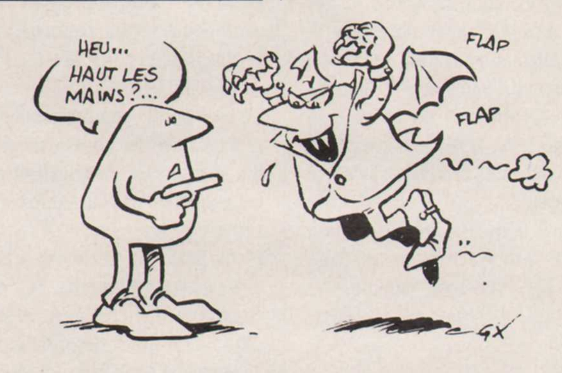
LE MEGA ET LE MATERIEL

La première mission avait été un demi-succès. Par contre, les cinq Mega avaient laissé sur le terrain, perdu ou détruit, l'intégralité de leur matériel de mission (*"de la camelote"*, d'après l'un d'eux). Le major Mac Lambert se tourna vers les Mega: *"Il va falloir que je vous explique certaines choses"*...

Quel matériel peut-on emporter? Et faut-il le rendre?

Le Mega type est un curieux cocktail de James Bond, de Docteur Livingstone, avec une mesure de samouraï et un zeste de savant fou , d'Indiana Jones, ou de Valérian...Son but n'étant pas de poser pour les photographes, il met un point d'honneur à n'utiliser que le matériel nécessaire le plus discret, emportant parfois un objet fétiche. Par contre, en cours d'aventure, le succès de la mission emplissant son esprit, il néglige un peu les contingences matérielles, et on ne saurait lui en vouloir. Sauf s'il tombe dans l'excès ou viole le code de respect des civilisations (voir Mega 2, p 54).

Les possibilités de scénarios étant très vastes, c'est au MJ d'estimer le matériel de mission que le "major" local va confier aux Mega, en s'aidant des indications suivantes:



• Le type de mission

Les missions diplomatiques commanditées par l'Assemblée Galactique sont souvent accompagnées de matériels sophistiqués, ou d'armes puissantes, mais qui ne font que contrebalancer l'ampleur des obstacles que les Mega rencontreront. Assistance robotique, fausses identités, parfois même possibilité sur place d'utiliser des engins militaires. En général, ce sont des missions de haut niveau pour Mega aguerris.

Lorsque c'est la Guilde des Mega qui les envoie, le mot d'ordre est le plus souvent "discrétion". En dehors d'un paralysant, camouflé en objet courant du lieu, et d'inoffensifs accessoires (corde synthétique, par exemple), une mission sur un monde "primitif" (technologie 0 à 2) devra se faire avec les armes et objets du cru, ou à la limite, des imitations plus solides (rapière ayant les caractéristiques d'une épée longue). Enfin, des Mega de haut niveau se lancent parfois dans des quêtes personnelles. Dans ce cas, le matériel est limité par la richesse du commanditaire, et les Mega qui l'accompagnent font alors usage de leur propre équipement: une ou deux armes légères, et divers accessoires exotiques, le plus souvent récupérés au cours de missions.

• Les sous

Dans les deux premiers cas, on confie à chaque Mega une somme monnayable en fonction du lieu où on l'envoie; carte de crédit, or, bijoux, objets de valeur, monnaie. Cette somme est calculée de façon à ce que chaque personnage puisse payer un véhicule standard (voiture, cheval, barge antigrav), sa nourriture durant un mois, un séjour d'une semaine dans un hôtel (ou équivalent) de standing, le tout arrondi à une valeur supérieure. Cela, bien sûr, dans le cas où la Guilde sait ce qui attend les Mega sur le lieu d'arrivée, et si de telles choses y existent.

• Les grosses bêtises

La pire des conduites, pour un Mega, est de laisser tomber aux mains des autochtones un objet et surtout une arme, et ce d'autant plus si la technologie de l'arme dépasse celle de la planète, de surcroît s'il s'agit d'une planète de technologie 2 à 4 n'ayant jamais eu de contact avec les habitants de l'espace extérieur, et encore plus s'il l'abandonne à portée de la main d'un être malfaisant et capable de s'en servir. Malgré le côté très "humain" de la Guilde, le Mega cumulant toutes ces catastrophes a de quoi être inquiet pour son avenir...Ce genre d'abandon implique presque toujours l'envoi d'une équipe de récupération (voir le scénario de *J&S* n° 41). Il vaut donc mieux détruire le matériel que le laisser derrière soi!

• En fin de mission

Les Mega sont censés rendre tout le matériel confié, en aussi bon état que possible. Si ce matériel a été détruit inutilement, cela peut diminuer le nombre de points d'expérience, jusqu'à la moitié ou, cas grave, la totalité. Il n'est pas rare, par contre, que des messagers ramassent, en cours d'aventure, des objets qui "traînent". Cette attitude, bien que combattue par la Guilde, n'est pas réprimée, sauf cas exceptionnels. Ces objets sont limités à ce que le Mega peut transporter lors du rétrotransit. Et si, par hasard, un membre de l'équipe était secrètement envoyé par le Haut Conseil de la Guilde, les





objets ramenés peuvent disparaître mystérieusement tandis que les Mega sont occupés à faire leur rapport...

QUE CHOISIR?

Les Mega n'ont pas à payer le matériel de mission qui leur est confié. Nous avions, dans les règles, indiqué le prix des armes blanches, beaucoups de parties se déroulant dans des univers médiévaux où leur vente est plus ou moins libre. Mais nous avions omis le prix des armes à feu, trop réglementées pour être aisément achetées en cours de mission, ou du matériel lourd, hors de portée



de la bourse d'un individu, fût-il Mega. Voici tout de même une liste de prix qui permettra au MJ d'estimer le genre d'équipement que peuvent se payer ses PNJ, du bandit cherchant un pistolet d'occasion dans une république d'Amérique du Sud en effervescence en passant par le magnat galactique entouré de robots et de gardes armés.

Pour simplifier et éviter des zéros, les prix suivants sont en PO (Pièce d'Or, unité relativement pratique qui correspond ici à environ 1 000F). Il ne s'agit ni des prix "d'époque" ni de leur valeur aujourd'hui (les antiquités rares deviennent inestimables), mais de l'équivalent actuel de leur prix "dans le contexte"; XIXe siècle pour un revolver, planète type 5 pour un robot..Ce niveau technologique est indiqué entre parenthèses avec le nom de l'objet.

Gadjets divers

- Analyseur de milieu (5): 50.
- Dépectro (5): 100.
- Médibloc (5): 800.

Il existe un équivalent en niveau techno 6, l'Orvie, se présentant sous forme d'une sphère de 20cm de diamètre. Sa valeur sur un lieu de niveau 6 est de 20 PO, mais on le trouve parfois en milieu techno 5, pour l'équivalent de 5 000 PO!

- Nanordi (5): 20.
- Radiordi (5): 40.
- Couteau multi-usage (3 à 4): 2.
- Medikit (4 à 5): 6.
- Caméra antigrav (6): 50.

En milieu de niveau 5, elle atteint 2 000 PO. Ce matériel n'est confié qu'à des Mega de confiance!

- Récepteur annexe (6): 2 (ou 20, niveau 5).
- Communicateur (4 à 5): 5.
- Pisteurs (5): 10.

Le modèle détectable par les Guetteurs n'est strictement utilisé que par les Mega et n'est pas vendu. Il s'agit ici du modèle "public".

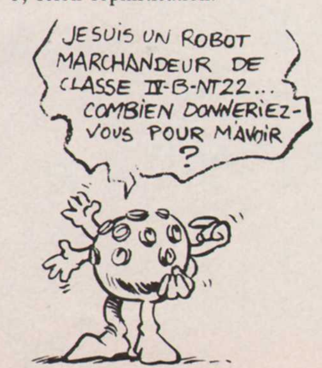
- Jumelles startron (5): 300.
- Membres bioniques: selon le membre et le niveau techno. En moyenne:
  — (4): 1 000 à 5 000.
  — (5): 200 à 500.
  — (6): 10 à 30.
- Grenade végétale (5): 5.
- Adaptateur de chargeur (5): 15.
- Lentilles de contact amplifiant la lumière (5): 1 000.

Au-delà de quatre heures, l'utilisateur perd 1 point en vue par heure d'utilisation, récupérables à raison de 3 par nuit de sommeil.

- Pillules d'oxygène (4 à 5): 1.
- Filtre respiratoire (5): 3.
- Filtre total (5): 50.

Equivalent au précédent (Mega, p. 41), cet écran protège des attaques chimiques. Plié dans une ceinture, il peut se dérouler sur tout le corps en 8 secondes.

- Détecteur d'énergie (4 à 5): 1 à 5, selon sophistication.



Armes de tir

Les niveaux techno sont approximatifs, certaines armes étant à la charnière entre 3 et 4.

- Pistolet à poudre (2): 2.
- Colt US cavalry (3): 2.

Mêmes cartouches que la Winchester, ou plomb, long à charger, dégât 3d6 s'il est chargé en hâte.

- Webley (3): 2.
- Mauser C96 (3): 4 ou 5 avec son étui-crosse.
- Lüger P08 (3): 2.

Fragile. Lors du jet de dé "Précision tir", un résultat finissant par 9 indique un enraiement.

- Lüger P38 (4): 4.
- Colt 45 (4): 4.

Pour être plus juste, le dégât de ce Colt est plus proche de 4d6+3...

- 37M Ithaca (4): 2.
- Dragunhof Sniper (4): 10 à 20.

Arme de tireur d'élite, elle est en général personnalisée et munie d'accesssoires, d'où ce prix."

- Arbalète moderne (4): 3.
- Mitraillette Thomson (3): 4.
- Mitraillette Sten (4): 1.

Cette arme permet de tirer en rampant, se démonte en quelques instants et se dissimule alors aisément.

- Ingram M10S (4): 10.

Petit, léger, 32 coups, possibilité de silencieux efficace.

Les PM sont peu précis dans la tranche des 50m et plus, mais leur effet psychologique n'est pas négligeable: le MJ peut demander à un personnage de réussir un jet de 4d6 sous la Volonté s'il veut traverser une zone sous le feu de deux ou plusieurs PM. S'il rate, il n'ose pas...

- M16 (4): 8.
- UZI (4): 6.
- XL70E3 Enfield (4): 10 à 20 (voir Dragunhof).
- M60 (4): 25.
- Mitrailleuse 12,7 (4): 30.

Sur des parties fragiles d'un half-track, d'un hélicoptère ou avion léger, deux coups au but peuvent être fatals.

- Pistolaser (5): 20 (modèle artisanal, peu fiable, à 10).
- Laser lourd (5): 60.

Si l'on considère qu'un réservoir ou bidon d'essence a une résistance d'environ 30, un coup de laser lourd peut suffire à le faire exploser.

- Fusil à Plasma (5): 300. Arme d'emploi dangereux, le tireur se trouvant dans le rayon léthal de la boule de feu, réglable de 1 à 7m de diamètre (1m par charge).
- Canon infrason (5): 600.

Enfin, à titre indicatif, pour les gros méchants, voici l'ordre de prix de quelques matériels habituellement réservés à la bourse des états. En effet, si un simple half-track ou un blindé à roues coûte la bagatelle de 3 millions lourds, un bon gros char grimpe à 12. Ceux qui ont eu du mal à suivre le principe des Bases de Crédit d'Equipement se feront une meilleure idée du prix d'un avion: 4 millions pour un chasseur à hélice, 80 pour un engin à réaction, 65 pour un gros hélico, et tout de même 10 pour un petit de type Gazelle. Quant à une frégate lance-missiles, de 5 000 t, à 1 milliard lourd, ou un sous-marin type Agosta au même tarif, il faut bien l'équivalent d'un Docteur No pour s'offrir cela.

LUDOQUIZ

1 A la belote, un carré de valets vaut :

a. 100 points
b. 150 points
c. 200 points



2 Combien y a-t-il de points d'Honneur dans un jeu de bridge ?

a. 24
b. 40
c. 48

3 Au tarot à trois, une double poignée nécessite :

a. 13 atouts
b. 15 atouts
c. 16 atouts

4 Au Monopoly, combien faut-il de maisons avant de pouvoir construire un hôtel ?

a. 4
b. 5
c. 6

5 Aux échecs, la prise en passant est un coup joué par :

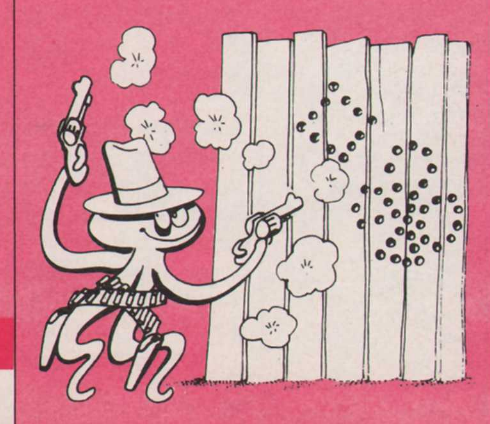
a. le roi
b. la reine
c. le pion

6 Au début d'une partie de backgammon, la case 6 de chacun des deux joueurs comporte :

a. 0 pion
b. 3 pions
c. 5 pions

7 Si deux joueurs de poker ont un flush sur le même coup :

a. ils partagent le pot
b. ils sont départagés par l'ordre des couleurs (♣, ♢, ♡, ♠)
c. ils sont départagés par la plus haute carte de leur jeu



8 Quel est le nom du roi de ♠ ?

a. César
b. David
c. Alexandre

9 Au jeu "Des chiffres et des lettres", combien y a-t-il de plaques "chiffres" différentes ?

a. 12
b. 14
c. 15

10 A la roulette, si le zéro sort quand vous avez misé sur le rouge :

a. vous avez perdu votre mise
b. la moitié de votre mise vous est remboursée
c. la mise reste, et vous la récupérez si le rouge sort au coup suivant

11 Quelle est la carte maîtresse à la manille ?

a. le 10
b. le roi
c. l'as

12 Spassky devint champion du monde d'échecs en battant :

a. Fischer
b. Petrossian
c. Botvinnik

13 A la canasta, les 2 sont :

a. des jokers
b. des cartes donnant une prime
c. des cartes bloquantes

14 Le premier tirage du loto eut lieu en :

a. 1976
b. 1977
c. 1978

15 Au Cluedo, comment s'appelle le docteur ?

a. Moutarde
b. Olive
c. Blanc

16 Au bridge, comment appelle-t-on la convention consistant pour le répondant à contrer une intervention à pique quand il détient les cœurs ?

a. contre d'appel
b. contre Lightner
c. contre Spoutnik

17 La "Tétine" est :

a. un coup à "Othello"
b. une variante de poker
c. un coup au go

18 Le jeu micro "Gato" est :

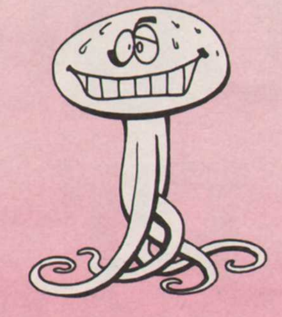
a. une bataille sous-marine
b. un jeu voisin du "Pacman"
c. un jeu d'aventure

19 Aux dames, comment appelle-t-on le pion situé dans chaque camp sur la case centrale de la dernière rangée ?

a. pion voûte
b. pion savant
c. pion gardien

20 Dans un jeu de cartes français, quel est le seul valet qui soit représenté de profil ?

a. ♣
b. ◇
c. ♡



21 Combien de cases multiplicatrices y a-t-il dans un jeu de Scrabble ?

a. 52
b. 60
c. 61

22 Quel était le jeu de cartes favori du roi de France Charles VI ?

a. la bataille
b. le piquet
c. l'écarté

23 La roulette est autorisée dans les casinos français depuis :

a. 1857
b. 1907
c. 1933

24 Aux échecs, le début : 1. e4, e5; 2. Cf3, f5 est appelé :

a. gambit de Chicago
b. gambit Letton
c. gambit de Rubinstein

25 L'Euchre est un jeu :

a. de cartes
b. de lettres
c. de pions

26 Le premier joueur à avoir remporté deux fois le championnat du monde de Scrabble fut :

a. B. Hannuna
b. M. Duguet
c. M. Selis

27 Combien de C y a-t-il dans un jeu de Jarnac ?

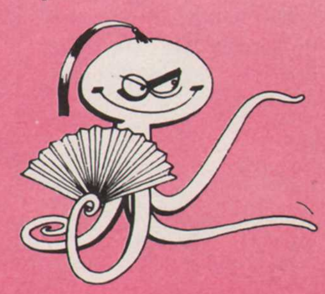
a. 3
b. 5
c. 7

28 Lequel de ces coups n'existe pas aux dames ?

a. le coup du fondeur de cloches
b. le coup de ricochet
c. le coup de l'archiduc

29 Le numéro un chinois Deng Xiao Ping joue encore actuellement en compétition

a. au go
b. aux échecs
c. au bridge



30 "Magie des paradoxes" est un livre de :

a. N. Falletta
b. B. Cooke
c. M. Gardner

Solutions page 128

CONCOURS, SUITE ET... FIN!!!

Vous voici dans la dernière ligne droite! Notre Marathon 86 se termine avec cette cinquième épreuve. C'est là que les champions doivent se détacher... Allez, encore un petit effort!

Le concours que vous trouverez dans ce numéro, comme dans chaque numéro de l'année, est indépendant. Pour y participer et pour savoir tout ce que vous allez gagner (si vous travaillez bien), lisez ci-dessous "Concours J&S n° 42".

Mais de plus, le fait de participer à ce concours vous permet de concourir pour le grand "Marathon Jeux & Stratégie 1986" doté de 200 autres prix.



Pour y participer, vous devrez nous adresser le bulletin-réponse que vous trouverez page 119. Vous devrez y reporter les réponses aux questions suivantes:

1. Le casse-tête "Matriochka" dans "Croisez et multipliez", signalé page 36 par le signe

La réponse exacte vaut 200 points.

2. Le casse-tête "Les jumelles" dans "Grillades", signalé page 72 par le signe

Une réponse correcte vaut 200 points.

3. Le casse-tête "solution unique", signalé page 115 par le signe

La réponse exacte vaut 200 points. Cette question vous est proposée par "Mecarillos, cigarillos extra-fins".

4. Le Super-Défi n° 42. Le Super Défi est une question... dont nous ne connaissons pas la réponse, du moins la meilleure! Mais vous, futés et bosseurs comme vous êtes, vous la trouverez certainement! Vous trouverez l'énoncé de notre cinquième et dernier Super Défi dans "Grillades" page 72, évidemment signalé par le signe

Ici, tous les participants ayant proposé une grille comportant le nombre maximum de mots de 3 lettres marqueront 200 points. Les autres... rien du tout. Non mais!

5. Epreuve de départage. Tous les candidats ayant marqué des points (aussi peu soit-il) avec les questions précédentes peuvent participer à cette épreuve.

Pour cela, il leur suffira d'inscrire sur le bulletin-réponse un nombre supérieur à 0 et inférieur à 100, comportant 4 décimales. C'est-à-dire au moins égal à 00,0001 et au plus égal à 99,9999.

Nous classerons les bulletins suivant l'ordre décroissant des nombres proposés. Puis nous séparerons les bulletins en deux parties égales*: la "moitié supérieure"* comprenant les bulletins portant les nombres les plus élevés et la "moitié inférieure"* comprenant les bulletins portant les nombres les moins élevés.

Nous ferons la moyenne des nombres proposés dans les bulletins de la "moitié supérieure". Ce sera la "moyenne supérieure". Puis la moyenne des nombres proposés dans les bulletins de la "moitié inférieure". Ce sera la "moyenne inférieure".

Votre nombre devra se rapprocher le plus possible de la différence entre la moyenne supérieure et la moyenne inférieure.

Ici, la meilleure réponse rapportera 200 points, la seconde 199 points, la troisième 198 points... et la deux-centième 1 point! En cas d'ex aequo, il sera procédé à un tirage au sort.

A l'issue de ces cinq épreuves, les concurrents seront classés par le nombre de points qu'ils auront obtenus. Les 50 premiers recevront les prix ci-dessous.

De plus, la meilleure réponse à l'épreuve de départage sera récompensée par le Prix spécial mentionné dans l'encadré jaune.

Les résultats seront publiés dans notre numéro 44, paraissant en mars. Les réponses doivent nous parvenir au plus tard le *19 janvier* 1987 à minuit.

** S'il y a un nombre impair de bulletins, la moitié inférieure en comportera un de plus que la moitié supérieure.*

CONCOURS J&S N°42 LES PRIX

1er prix : un *radio-cassettophone* Sharp stéréo portatif secteur/pile GF-A1H (modèle compact, puissance musicale : 6,8 W, arrêt automatique intégral, etc.)

2e et 3e prix : un *radio cassettophone* Sharp stéréo portatif pile/secteur (radio à 3 gammes d'ondes (MF/OM/OL).

Prix spécial : un *radio cassettophone* Sharp stéréo portatif pile/secteur QT-15H (radio à 3 gammes d'ondes (MF/OM/OL).

4e prix: une *collection complète des 7 livres* de la Collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.

5e prix: un wargame *Alésia*. Offert par Jeux Descartes.

6e prix: un jeu *Appel de Cthulhu*. Offert par Jeux Descartes.

Du 7e au 12e prix: un jeu *Diplomacy*. Offert par Kenner Parker.

Du 13e au 18e prix: un *Monopoly* de luxe. Offert par Kenner Parker.

19e prix: 1 jeu de rôle *Maléfices*. Offert par Jeux Descartes.

Du 20e au 25e prix: un jeu *Pente*. Offert par Kenner Parker.

26e prix: un *bon d'achat d'une valeur de 150 F* au choix du gagnant à l'une des boutiques Jeux Descartes suivantes: 40, rue des Ecoles, 75005 Paris; 15, rue Montalivet, 75008 Paris; 13, rue des Remparts d'Ainay, 69002 Lyon.

Du 27e au 32e prix: un jeu *Risk*. Offert par Kenner Parker.

Du 33e au 38e prix: un jeu *Campus*. Offert par Kenner Parker.

Du 39e au 43e prix: un *abonnement d'un an à Jeux & Stratégie*.

44e prix: un *bon d'achat d'une valeur de 100 F* au choix du gagnant à L'Œuf Cube, 24, rue Linné, 75005 Paris.

DU 45e au 50e prix: un livre de la collection *"Un livre dont vous êtes le héros"*. Offert par Folio-Junior Gallimard.

LE MARATHON J&S 1986

Les points que vous aurez marqués lors de cette cinquième épreuve vous seront définitivement acquis pour le Marathon *J&S* 1986. A l'issue des cinq concours de nos numéros 38 à 42, tous les concurrents y ayant participé (à au moins un d'entre eux) seront classés d'après la somme des points qu'ils auront marqués dans les différents concours. Attention, le total peut être augmenté de « points de bonus ».

- Les « points de bonus »

Après la date limite de réception des réponses pour un concours (par exemple à partir du 19 janvier pour le concours *J&S* n° 42) toute première lettre apportant une amélioration au Super-Défi de ce concours vaudra à son auteur, à condition qu'il ait déjà marqué des points dans le Marathon, un bonus de 200 points et cela n'importe quand avant la date limite du concours *J&S* n° 42.

Exemple : le 19 janvier à minuit, la meilleure solution à notre Super-Défi est de 5 « mots » de 3 lettres. Le 21 janvier, Jean Dupond nous propose une solution de 6 « mots ». Il marque 200 points en plus de ceux qu'il avait marqués au concours J&S n° 42.

Le 22 janvier, nous recevons une lettre de Pierre Durand nous proposant également une solution de 6 « mots ». Il ne marque rien.

Mais le 23 janvier, Paul Martin propose une solution de 7 « mots ». Il ajoute lui aussi 200 points à son total du Marathon, etc.

MARATHON J&S 1986
LES PRIX

1er prix : un *voyage pour deux personnes*, d'une valeur de 20 000 francs.
2e prix : un *micro-ordinateur Sharp MZ 820* avec unité centrale, un lecteur de disquettes, une imprimante, un moniteur couleur...
3e prix : un *Scooter Peugeot SC 80 L*.

4e prix: un *ordinateur de poche PC 1100 Sharp*.

5e prix: un jeu d'échecs électronique. Offert par *Transécom*.

6e et 7e prix: une *collection complète des 7 livres* de la Collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.

8e et 9e prix: un jeu d'échecs à trois *Yalta*. Offert par l'Impensé Radical (1, rue de Médicis, 75006 Paris).

10e et 11e prix: un jeu d'échecs chinois *Xiang Qi*. Offert par l'Impensé Radical.

12e et 13e prix: un jeu d'échecs japonais *Shogi*. Offert par l'Impensé Radical.

14e et 15e prix: un jeu *"Les 7 Royaumes combattants"*. Offert par la boutique Pass'Temps (24, rue Monge, 75005 Paris).

16e prix: un jeu *Ascension*. Offert par Ludonirique.

17e prix: un wargame *Alésia*. Offert par Jeux Descartes.

18e et 19e prix: deux jeux *Spacego + Claim*. Offerts par Jumbo International.

20e et 21e prix: un *échiquier de Machiavel*. Offert par l'Impensé Radical.

22e prix: un jeu *Appel de Cthulhu*. Offert par Jeux Descartes.

23e prix: un jeu de rôle *Maléfices*. Offert par Jeux Descartes.

24e prix: un *Monopoly*. Offert par le Baguenaudier (23, rue Saint Sulpice, 75006 Paris.

Du 25e au 32e prix: un jeu *Le Gang des Traction Avant*. Offert par International Team France.

Du 33e au 39e prix: un jeu de simulation *Fief*. Offert par International Team France.

40e prix: un *bon d'achat d'une valeur de 150 F* au choix du gagnant à l'une des boutiques Jeux Descartes suivantes: 40, rue des Ecoles, 75005 Paris; 15, rue Montalivet, 75008 Paris; 13, rue des Remparts d'Ainay, 69002 Lyon.

41e et 42e prix: un jeu *Claim*. Offert par Jumbo International.

43e et 44e prix: un jeu de rôle *L'Œil Noir*. Offert par Schmidt France.

Du 45e au 62e prix: un *abonnement d'un an à Jeux & Stratégie*.

63e et 64e prix: un livre *"Traité du jeu de Renjou"*. Offert par L'Impensé Radical.

65e et 66e prix: un livre *"Traité du jeu de Mah-Jong"*. Offert par L'Impensé Radical.

67e et 68e prix: un jeu *Satanix*. Offert par Habourdin International.

Du 69e au 72e prix: un *bon d'achat d'une valeur de 100 F* au choix du gagnant à L'Œuf Cube (24, rue Linné, 75005 Paris).

73e et 74e prix: un jeu *Fantômes*. Offert par Schmidt France.

Du 75e au 84e prix: un jeu de *Tarot*. Offert par Grimaud/France Cartes + un livre *Tarot moderne* de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.

85e prix: un *Othello* de poche. Offert par Dujardin International.

Du 86e au 157e prix: *un livre* au choix *dans la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher*.

158e au 162e prix: un jeu de la collection "Miniplay", *Halma* et *Stratego*. Offerts par Jumbo International.

163e et 164e prix: un *mini-Othello*. Offert par Dujardin International.

Du 165e au 200e prix: un livre de la collection *"Un livre dont vous êtes le héros"*. Offert par Folio-Junior Gallimard.

RÈGLEMENT

A partir du numéro 38 et dans les autres numéros à paraître en 1986 (n° 38 à 42), *Jeux et Stratégie* organise un concours destiné à ses lecteurs.

1. Dans chaque numéro, il sera proposé une série de questions permettant de marquer, selon le barème indiqué, un maximum de 1 000 points. Tous les candidats ayant envoyé leur réponse avant la date limite (environ 2 mois après la sortie du numéro) seront classés selon le nombre de points qu'ils auront marqués. Les 50 premiers recevront les prix prévus. D'autre part, la meilleure réponse à l'épreuve dite "de départage" sera récompensée par un "prix spécial". Tous les concurrents ayant au moins une bonne réponse aux autres questions participeront à cette épreuve de départage.

2. Les points marqués par les concurrents dans chacun des concours de l'année se cumuleront, augmentés d'éventuels points de bonus, de manière à établir, après la dernière épreuve, le classement du "Marathon J&S 1986". Les 200 participants terminant avec les meilleurs scores recevront les prix.

3. Points de bonus. A n'importe quel moment entre le début du Marathon (la parution de ce numéro) et sa clôture (date limite d'envoi des réponses à la dernière épreuve) un concurrent peut marquer des points de bonus qui ne seront pas comptabilisés pour le concours portant sur un numéro donné, mais s'ajouteront à son score total comptant pour le Marathon. Les conditions d'octroi de ces points de bonus seront précisés dans chaque numéro et peuvent varier au cours de l'année.

4. Les épreuves sont conçues pour éviter de trop nombreux ex aequo. Cependant, si le cas se présentait, la rédaction de *Jeux & Stratégie*, organisatrice, se réserve le droit de choisir entre le tirage au sort ou l'établissement d'une épreuve supplémentaire de départage.

5. Il ne sera répondu individuellement à aucune question concernant le concours. Cependant, *Jeux & Stratégie* pourra apporter toutes les précisions jugées nécessaires dans la revue elle-même ou sur son service télématique sur Minitel (1).

6. Ce concours est réservé aux habitants de France métropolitaine, Belgique, Suisse, Grand Duché de Luxembourg, Principautés de Monaco et d'Andorre, à l'exception des membres du personnel d'Excelsior Publications, société éditrice de *Jeux & Stratégie*, et de leur famille.

7. Seules seront prises en considération les réponses parfaitement lisibles portées sur les bulletins-réponses parus dans *Jeux & Stratégie*. Les photocopies et les envois recommandés ne seront pas acceptés.

8. Pour chaque épreuve, un seul prix sera attribué par foyer (même nom, même adresse).

9. Les organisateurs se réservent le droit d'interrompre le "Marathon Jeux & Stratégie 1986" à n'importe quel moment. Dans ce cas, les prix annoncés seraient remis aux concurrents les mieux classés à ce moment.

10. Tout cas litigieux sera tranché par la rédaction de *Jeux & Stratégie*, dont les décisions seront sans appel.

(1) Composez sur votre téléphone 36 15, puis tapez sur votre Minitel JESSIE puis ENVOI.



TROIS HOMMES A LA MER

Nous savions bien que ce n'était pas un petit cryptarithme de rien du tout qui allait vous poser des problèmes. Vous ne nous avez pas déçus (comme toujours) et dans un bel ensemble, vous avez trouvé:

	4	9	6	7	3	6
+		4	1	5	6	7
	5	3	8	3	0	3

COQ A L'ANE

C'était, à notre avis, déjà beaucoup plus difficile, mais vous avez été quand même nombreux à arriver aux solutions optimales qui consistaient bien à trouver les séries les plus courtes. Et non... les plus longues comme certains nous ont semblé le penser! On peut passer de ZOO à KHI en 8 étapes intermédiaires et de KSI à IFS en 7.

ZOO	KSI
ZOE	PSI
ZEE	PST
FEE ou TEE	OST
FEU TET	OSE
PEU PET	OLE
PLU PST	ILE
PLI PSI	PILS
PHI KSI	IFS
KHI KHI	

LE TRESOR OUBLIE

Evidemment, des aventuriers expérimentés comme vous devaient passer cette épreuve avec brio. Vous n'y avez pas manqué. Vous avez aussi bien retrouvé le trésor que la sortie: Le trésor était dans la salle B et la sortie en 9.

SUPER-DEFI

C'est là que ça se corsait. Car ce n'était vraiment pas facile. Et puis nous devons bien avouer que nous vous avons encore un peu plus embrouillés en manquant sérieusement de précision dans la manière de vous demander votre réponse. Le plus simple aurait évidemment été de vous demander quel pion jouait en considérant que les numéros de notre dessin étaient ceux des pions. Pourtant notre formulation maladroite vous a incité, ce que vous avez fait d'ailleurs en grande majorité, a considéré qu'il s'agissait des numéros (immuables) des cases.

C'est donc avec cette dernière notation que nous vous proposons deux des multiples manières d'arriver à la solution optimale en 16 coups.

8 → 13	8 → 13
7 → 13	6 → 13
6 → 13	9 → 13
5 → 13	5 → 13
4 → 13	10 → 13
3 → 13	4 → 13
2 → 13	11 → 13
2 → 12	3 → 13
2 → 3	12 → 13
2 → 11	2 → 13
2 → 4	1 → 13
2 → 10	1 → 12
2 → 5	1 → 11
2 → 9	1 → 10
2 → 6	1 → 9
2 → 8	1 → 8

Mais n'ayez crainte, nous avons bien pris en compte toutes les réponses correctes, quel que soit le système de notation employé.

EPREUVE DE DEPARTAGE

Comment fallait-il jouer? Difficile à dire à priori comme toujours dans ce genre de question. En tout cas pas plus de 81, c'était impossible. En posant comme hypothèse que la grande majorité des concurrents s'en seraient aperçus, on obtenait déjà une indication. Par exemple, on pouvait calculer que la moyenne des chiffres des nombres de 1 à 81 était de 4,2 (et son carré inférieur à 18). C'était sans doute une raisonnable borne supérieure. Puis supposer qu'une majorité de concurrents, faisant le même raisonnement, allait donc jouer des nombres inférieurs à 20. On pouvait alors calculer, par exemple, que la moyenne des chiffres des nombres inférieurs à 20 est de 3,5. On tenait là, semble-t-il, une bonne fourchette entre 12 et 18.

Evidemment on pouvait continuer à "itérer" de la sorte et s'apercevoir que la moyenne des chiffres des nombres de 12 à 18 (inclus) n'est que de 3... Mais attention, la difficulté dans ce genre de problème est de savoir quand s'arrêter de réfléchir "logiquement".

Car interviennent alors les résultats "aberrants" (il y a eu des 99! Peut-être une "politique de groupe"...). Bref, comme les voyantes, il nous est facile à postériori de dire que le résultat était "prévisible". En effet, il fallait jouer une moyenne de 4,0029 soit une bonne réponse (le carré) de 16,0232.

LES GAGNANTS

1er (994): GEOFFRET Xavier, Nice, gagne un *radio-cassettophone stéréo* portatif secteur/pile GF-A1 (modèle compact, puissance musicale 6,8 W, arrêt automatique intégral, etc) offert par Sharp.

2e (908): BESNARD Christian, Bry-sur-Marne; 3e (896): RION Guy, Chamalières, gagnent un *radio* cassettophone stéréo portatif pile-secteur offert par Sharp.

4e (874): BOIREAU Etienne, Morangis, gagne une *collection complète des 7 livres* de la Collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.

5e (858): BOTTE Philippe, Le Forest, gagne un wargame *Alésia,* offert par Jeux Descartes.

6e (846): DESNOUX Pierre-Jean, Paris, 7e (834): PAGE Jean-Marcel, Nice, gagnent un jeu *Stratego* et un jeu *Spacego,* offerts par Jumbo International.

8e (800) BERTHOUX Gilles, Marseille; 9e (800): GONTIER Alain, Meyrargues, gagnent un jeu de diplomatie *l'An Mil,* offert par Jeux Actuels.

10e (800): GUILLEMIN Francois, Paris; 11e (800): LIEU Chuyen-Nguyen, Aulnay-sous-Bois gagnent une collection de 5 livres *"Les Quêtes sans fin de D&D",* offerts par les éditions Solar.

12e (800): LECLERC Alain, Paris; 13e (800): HERTZOG Hervé, Geudertheim; 14e (800): ADAM Grégoire, Palaiseau; 15e (800) DUPRETZ Pascal, Bailleul; 16e (800): DUVOISIN Jean-Marc, Pully (Suisse); 17e (800): ALAXANDRZAK, Hervé, Le Forest, gagnent un jeu *Diplomacy,* offert par Kenner Parker.

18e (800): RAYMOND Christine, Montpellier, gagne un jeu de rôle *Maléfices,* offert par Jeux Descartes.

19e (799): PARISET Vincent, Toulouse; 20e (794): BENVENISTE Laurent, Rennes, gagnent un jeu *le Gang des Traction-Avant,* offert par International Team France.

21e (787): RAUCH Jean, Livarot; 22e (786): HUOT Suzanne, Ris-Orangis, gagnent un jeu de simulation *Fief,* offert par International Team France.

23e (784): PETRUCCI Laure, Paris, gagne un *bon d'achat d'une valeur de 150 F* au choix du gagnant à l'une des boutiques Jeux Descartes suivantes: 40, rue des Ecoles, 75005 Paris; 15, rue Montalivet, 75008 Paris; 13, rue des Remparts d'Ainay, 69002 Lyon.

24e (782): CHENIBEST Philippe, Monein; 25e (777): PEETERS Joël, Dworp (Belgique), gagnent un jeu *Claim,* offert par Jumbo International.

26e (777): CHASSARD Eric, Agen, gagne un jeu *Rail,* offert par Ludonirique.

27e (765): LOUVET Guy, Nanterre, gagne un jeu de rôle *l'Œil Noir,* offert par Schmidt France.

28e (761): PINTO Yves, Marseille; 29e (754): ELMERICH Alain, Souffleweyrsheim; 30e (744): LAFOND Jean, Paris; 31e (736): BOUE Loic, Bouaye; 32e (735): Mr Caussez, Ambroise; 33e (733): FABRY Michel, Heillecourt, gagnent un *abonnement d'un an à Jeux &* Stratégie.

34e (730): LEBLANC Michèle, Castanet, gagne un *bon d'achat d'une valeur de 100 F* au choix du gagnant à L'Œuf Cube (24, rue Linné, 75005 Paris).

35e (727): DESBORDES Marie-Thérèse, Questembert, gagne un jeu *Fantômes,* offert par Schmidt France.

36e (725): GIRAUD Gilles, Clermont; 37e (723): GODIN Jean, Saint-Maur; 38e (720): LOUVET Lucien, Rueil; 39e (719): DUFRENOY Marc, Martigues; 40e (715): LETEURTRE Bruno, Rennes, gagnent *un jeu de Tarot,* offert par Grimaud/France Cartes + *un livre Tarot moderne* de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.

41e (710): MOULIN Christian, Bois-d'Arcy, gagne un jeu *Othello* de poche, offert par Dujardin International.

42e (704): GUIMEUX Virginie, Villeneuve-saint-Georges;

43e (700): CHARBONNIER Frédéric, Toulouse; 44e (700): BOULAY Jacky, La Chapelle-Vendomoise ; 45e (700): GOUTTE Cyril, Ecully;

46e (700): COTTERET Bruno, Saint-Julien-les-Villes, gagnent deux jeux de la collection "Miniplay", *Halma* et *Stratego,* offerts par Jumbo International.

47e (700): DARDANT Michel, Bourg-la-Reine ; 48e (700): MAUVARY Laurent, Seuil d'Arbonne; 49e (700): BOUCHER Didier, Les Lilas; 50e (700): BRES Stéphane, Barby, gagnent un livre de la collection *"Un livre dont vous êtes le héros",* offert par Folio Junior Gallimard.

En outre les dix premiers recevront un coffret-cadeau Meccarillos.

SOLUTION UNIQUE



Chacun des problèmes suivants vous propose de trouver un mot. Six de ces sept casse-tête admettent pourtant deux solutions: une “vraie”, c'est-à-dire formant un mot existant, et une “fausse”, c'est-à-dire composée d'une suite de lettres ne constituant pas un mot de la langue française. Mais un des problèmes n'admet vraiment qu'une solution. Ce sera celle de notre question concours!

1.

Trouvez un mot de quatre lettres. Pour vous aider, deux listes de “mots tests” de quatre lettres. Pour chacun des mots tests de la première liste (liste P), le nombre de lettres communes avec le mot à trouver, convenablement placées, est pair (ou nul). Pour chacun des mots tests de la deuxième liste (liste I), le nombre de lettres communes avec le mot à trouver, convenablement placées, est impair.

Liste P	Liste I
C O L T	R O L E
C L O U	S O I E
S O L E	E C R U
S O I N	R I T E

2.

Trouvez cette fois un mot de cinq lettres. Pour vous aider, des mots tests (cinq lettres chacun), et en regard de chaque mot test, le nombre de lettres communes avec le mot à trouver, mais seulement si elles sont à la même place. Plus facile, non?

POULE	3
SORTI	2
PERTE	2
VOILA	2
SOURD	2
PUITS	1

3.

A trouver, un mot de six lettres, suivant la même règle que précédemment. Pour vous aider, toujours une liste de mots tests, mais une toute petite liste de quatre mots.

MAIGRE	4
BITUME	3
MINUTE	3
DEPART	1

NB : Une lettre présente plusieurs fois dans le mot test n'est comptée qu'une fois si elle n'apparaît qu'une fois dans le mot à trouver.

4.

Pour trouver ce(s) mot(s) de six lettres, vous devez utiliser la règle bien connue du Master Mind. En regard de chacun des mots tests de la liste, des points rouges figurent les lettres communes bien placées, des points noirs les lettres communes mal placées.

PRISME	● ● ●
SCEAUX	● ● ●
CHOEUR	● 🔴
EXAMEN	● 🔴
THERME	🔴 ●
RISQUE	●

5.

Même principe que l'épreuve précédente, mais, cette fois, un mot de sept lettres à découvrir, et seulement cinq mots test pour vous aider.

CRITERE	🔴 🔴 🔴
NEUTRON	● ● ● ●
VITESSE	● ● ● ●
MISSION	● ● ●
ENNEMIS	🔴 🔴 ● ●

6.

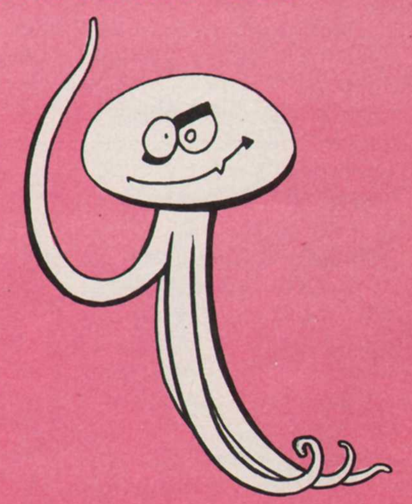
Trouvez, pour cette épreuve, un mot de sept lettres. En regard de chacun des mots tests, le rang des lettres du mot à trouver contenues dans le mot test.

ARMOIRE	2346
ESPIONS	167
EDICTER	356
PERÇANT	1234

7.

Avec les mêmes règles que dans l'épreuve précédente, vous devez cette fois trouver un mot de huit lettres.

EMBOUTIE	125678
BOUILLIE	23458
LIMOUSIN	1234
PASSOIRE	258

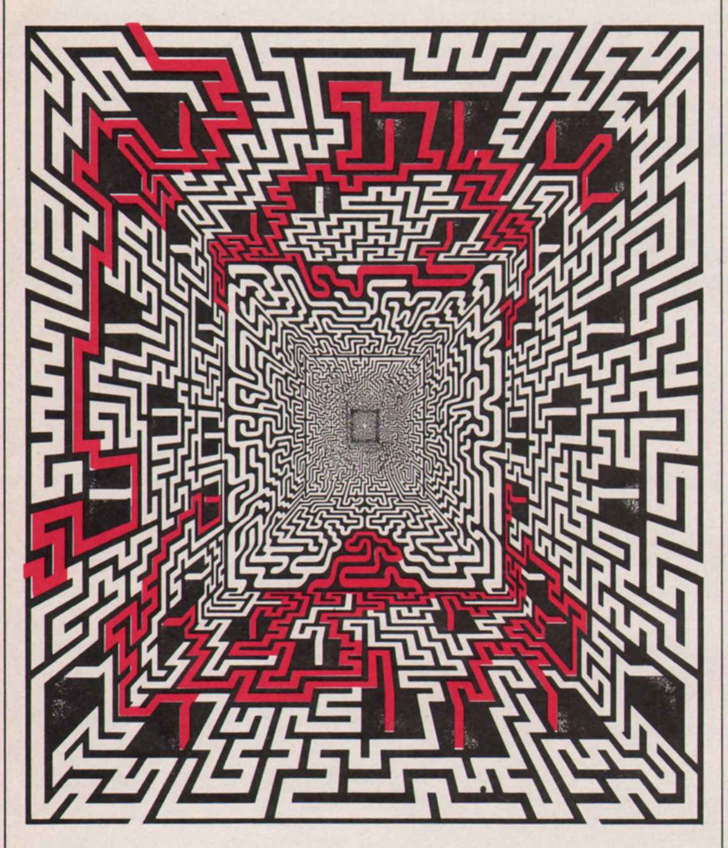


Question “Mecarillos, cigarillos extra-fins”

SOLUTIONS...

PROFONDEURS III

Nouvel épisode du feuilleton Profondeurs. Page 29, Philippe Fassier vous proposait un nouveau labyrinthe. Deux chemins pour en sortir ! Les voici.

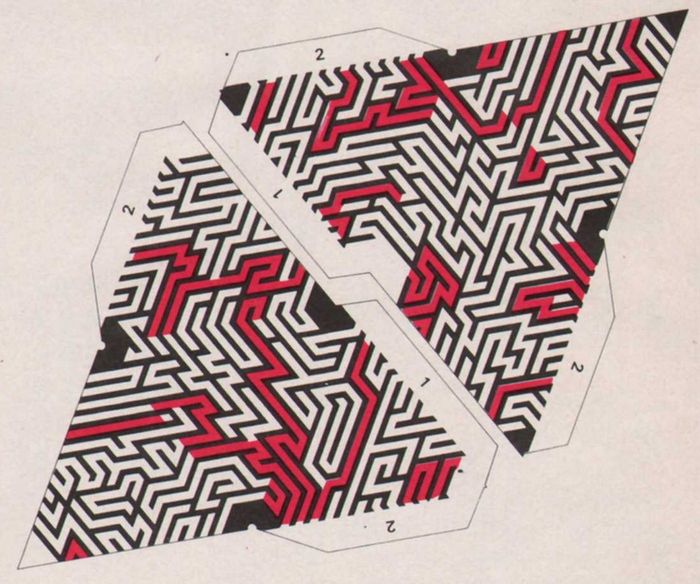


PROBLEMES IMPOSSIBLES

Première surprise
Page 38, Gilles Cohen nous contait le problème posé par leur concierge à deux mathématiciens émérites, Paul et Serge. Il s'agissait, en tenant compte des différentes assertions, de trouver deux nombres entiers compris entre 2 et 100...
Raisonnement:
La somme ne peut être:
— supérieure à 55. En effet, une telle somme pourrait s'écrire 53 + y, et la connaissance du produit 53.y permettrait à Paul de connaître les deux nombres, du fait de leur borne, 100. Serge ne pourrait donc faire l'assertion 2;
— la somme de deux nombres premiers. En effet, la connaissance du produit de deux nombres premiers suffit à déterminer ces deux nombres. Cette condition élimine en particulier comme somme tous les nombres pairs, qui, en vertu d'une célèbre conjecture (non démontrée), peuvent tous s'écrire comme la somme de deux nombres premiers.
Il ne reste que 11 sommes possibles: testons-les.
11, 17, 23, 27, 29, 35, 41, 47, 51, 53.
Si la somme est 11, Paul pourrait conclure (assertion 3) aussi bien avec le produit 24 que le produit 28. En effet, pour 24, (2, 12) et (4, 6) sont exclus par l'assertion 1 (somme paire), et il ne reste que (3, 8). De même, pour 28, (2, 14) est exclu pour la même raison et il ne reste que (4, 7).
Mais Serge, lui, ne pourrait faire l'assertion 4, hésitant entre (3, 8) et (4, 7)
Si la somme est 23, même raisonnement avec (4, 19) et (7, 13)
Si la somme est 27, idem avec (4, 23) et (8, 19)
Si la somme est 29, idem avec (4, 25) et (13, 16)
Si la somme est 35, idem avec (4, 31) et (16, 19)
Si la somme est 37, idem avec (5, 32) et (8, 29)
Si la somme est 41, idem avec (4, 37) et (7, 34)
Si la somme est 47, idem avec (4, 43) et (10, 37)
Si la somme est 51, idem avec (4, 47) et (10, 41)
Si la somme est 53, idem avec (6, 47) et (16, 37)
Il ne reste plus qu'à étudier la somme 17.
(2, 15) n'est pas possible, car avec un produit 30, Paul ne pourra décider entre (2, 15) et (5, 6) dont les sommes, 11 et 17 sont permises par l'assertion 2.
(3, 14) ne permettrait pas à Paul de décider, avec le produit 42, entre (3, 14) et (2, 21), dont les sommes 17 et 23 sont permises.
Pour (5, 12), le produit 60 permettrait aussi (3, 20)
Pour (6, 11), le produit 66 permettrait aussi (2, 33)
Pour (7, 10), le produit 70 permettrait aussi (2, 35)
Pour (8, 9), le produit 72 permettrait aussi (3, 24)
En revanche, (4, 13) font un produit 52.
La seule autre décomposition de 52 est (2, 26) dont la somme, 28, ne permettrait pas à Serge de faire sa deuxième assertion. Paul peut donc affirmer, après cette deuxième assertion, qu'il connaît les deux nombres. Serge, de ce fait, utilise l'étude ci-dessus pour éliminer les couples autres que (4, 13).

LE DITETRAEDRE

Page 78, Philippe Fassier vous livrait un labyrinthe « à découper et à monter ». Avez-vous réussi à construire ce casse-tête? Si vous n'êtes pas manuel, la solution consiste à relier les deux sommets blancs par un trait continu.



ERRATA

Page 24, dans les résultats du match Karpov-Kasparov, une malheureuse erreur typographique s'est glissée dans notre texte. Dans la 4e partie, au 20e coup, il fallait lire, bien sûr, Dd3, Tc6 et non Db3, Tc6 !

Page 13, nous avons malencontreusement fait paraître le jeu Ombagui aux éditions W. Keller. Or, il s'agit d'un jeu Franckh/Kosmos distribué en France par Spi Kager.
Quant à l'encart, vous avez pu remarqué que nous l'avions titré *Arène* pour la règle, et *Arènes* pour l'encart proprement dit ! Nous vous laissons donc le choix... de le préférer au singulier ou au pluriel !





Une partie acharnée de l'An Mil, à Rennes (ci-dessus)...

DR

A Morestel, on jouait, entre autres, à Ascension...



DR

MANIFESTATIONS

Les Semaines de l'Hexagone

Combien de fois joueurs et joueuses ont été obligés de remettre leurs jeux au placard pour le départ en vacances ? Combien sont restés ainsi un mois, voire deux, peut-être même trois, sans pouvoir s'adonner à leur passion ?

Mais cette époque dramatique est révolue. Il y a quelques années naissaient les vacances ludiques à Rennes... Cet été, cela faisait tout juste trois ans, et l'ancestral petit stage de Rennes est devenu un haut lieu du jeu. Pour la première fois, il y avait deux séjours; un premier, toujours à Rennes pendant tout le mois de juillet, et un second à Morestel pendant les quinze premiers jours du mois d'août. Les organisateurs sont les équipes des Semaines de l'Hexagone et du Dragon Radieux, deux bandes de sympathiques animateurs.

Au fait, que fait-on pendant ces vacances ? Et bien c'est très simple, on joue, beaucoup, toute la journée, voire même pendant la nuit. Et si les jeux de rôle tiennent le haut du pavé, les wargames et les classiques n'arrivent pas très loin. Il ne faut pas oublier non plus quelques Killers mémorables dans le centre de Rennes et en rase campagne, de fantastiques affrontements sur *Avatar* (jeu par correspondance qui a séduit tout le monde, joueurs comme animateurs), des stages d'échecs et de dames avec des champions nationaux, et deux jeux grandeurs nature sur un thème médiéval-fantastique.

Mais tout ne se serait pas si bien passé sans une joyeuse bande de créateurs de jeux qui étaient venus en animateurs tels Croc, Anne Vétillard, Patrick Durand-Peyroles (pour ne citer qu'eux), et pour permettre de tester des nouveautés comme les Légendes de la Table Ronde ou encore Empires et Dynasties.

Enfin, au total plus de deux cents personnes, une ambiance super sympa, des sites agréables (de vieilles fermes à chaque fois), des gags qui ont fait courir tous les stagiaires pendant des journées entières, des soirées agréables, des tas de projets en tête... et de bonnes vacances en perspective pour cette année, avec, en

AVIS





... Tandis que d'autres joueurs se livraient aux joies du jeu de rôle.

perspective un grandeur nature... "préhistorique". Contacts: A. Beaursant, 10 rue du Clos Joury, 35650 Le Rheu. Tél. : (16) 99.60.76.59.
C. et X. Jacus, 2 bis rue G. de Trêves, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : (16) 29.45.34.76.

• Le club de jeux de rôle de l'ENSICA organisera cette année son deuxième tournoi les samedi 29 et dimanche 30 novembre, de 10h à 17h. Les équipes s'affronteront sur des modules AD&D et Cthulhu. Inscriptions auprès du Club de jeux de rôle, Maison des élèves de l'ENSICA 161, rue Louis-Plana, 31500 Toulouse. Tél. : (16) 61.48.66.61.

• Convention des jeux les 27-28 février, 1er mars 1987 à Montréal. Il y aura, bien sûr, des tournois de AD&D, mais aussi des tournois de miniatures napoléoniennes, de la Seconde Guerre mondiale (Micro Armor), de Battletech etc, des films vidéo, des tables pour exposants, des jeux pour novices et surtout une enchère à n'en plus finir. Pour informations, écrivez à: Folie Con, 4651 Berri, Montréal, P.Qué, Canada H2J 2P6. Tél: (514) 526.1174.

• La "3e Nuit du jeu de Mions" se déroulera le week-end du 22 novembre 1986 de 14h au dimanche 23 novembre à l'aube. Nuit du jeu organisée par "Les rats du Donjon". Au programme de cette nuit : tous jeux de rôle. Il y aura aussi une présentation de wargames avec figurines et décors. Cette rencontre sera réalisée en compagnie des clubs de la région lyonnaise. A la fin de la nuit, une tombola répartira de nombreux lots. Pour plus de renseignements concernant le club ou la Nuit du jeu, contactez Pascal Bonnefoy au (16) 78 20 30 79 ou Bruno Maurel au (16) 78 20 84 58.

• Une nouvelle fois, et après les ripailles de fin d'année, le "20 Naturel" se propose de vous accueillir dans son fief viroflaysien pour son tournoi annuel. Des jeux "classiques" tels que AD&D seront mêlés à d'autres moins pratiqués (Runequest, Traveller et peut-être Bitume), le tout regroupé dans un même palmarès. Cette année, encore plus de lots ! Droit de participation: 35 F pour un participant, 30 F par personne pour une inscription en équipe (à partir de 10 joueurs) et des tarifs réduits pour les anciens participants. Attention: clôture des inscriptions le 10 décembre et dans tous les cas au 100e joueur. Plus qu'une seule précision, la date: le dimanche 11 janvier 1987. Renseignements et inscriptions en téléphonant au (16) 30.24.33.35 et (16) 39.53.91.13 ou en écrivant à "20 Naturel" 8, rue Gallieni, 78220 Viroflay.

AVIS DES CLUBS

• Enfin un club en Haute-Saône. On joue à D&D, Rêve de dragon, Cthulhu, Star Frontier, Empire Galactique... Christian Charpiot. Tél: 84.78.40.62.

• Création d'un club de jeux de rôle, au sein de l'association "Action et Aventure": "Les innommables maîtres de l'Enfer". On y joue à de nombreux jeux de rôle et wargames, mais on y organise aussi des "grandeur nature" pour L'Appel de Cthulhu (châteaux, vieilles voitures). Pour tous renseignements écrire à: Hervé Reynier, 56 bis rue Louis-Mallet, 18000 Bourges.

• Partage les délires imaginaires qui animent pendant les vacances les pensées les plus folles des membres de "La Confrérie des Ténèbres". On y joue à Maléfices, Cthulhu, Tunnel & Trolls, l'Œil noir, Rêve de dragon... La "Confrérie" c'est aussi des Semi Réels médiévals. "La Confrérie" des idées, des faits. "La Confrérie" c'est à La Seyne dans le Var. Tél: 94.06.39.24. Demander Frédéric.

• L'épée des Brumes reprend du service et ne joue qu'à Nightmares, le jeu de rôle.

Amateurs de Donjons & Dragons, confirmés ou débutants, de la région parisienne, téléphonez au 47.06.79.28. ou envoyez une enveloppe timbrée à votre adresse chez: Marc Laurençon, 181, Bd Pasteur, Rés. Beausite Bât B4, 94360 Bry/Marne.

• Amis joueurs, ne désespérez plus de ne plus nous trouver! Les Dragons du Val Maubuée ont quitté leurs locaux pour un nouveau refuge mieux adapté à leurs multiples activités de jeux de rôle (AD&D, Appel de Cthulhu, Trauma...) wargames (napoléonien avec figurines, médiéval...) et Diplomacy, chaque samedi de 14h jusqu'au dimanche... MPT de la Ferme du Couvent, 22, rue du Couvent, 77200 Torcy. Pour nous contacter au préalable: Sylvain Desharbes: 60.05.55.70. ou Jean-Pierre Mathiot: 60.05.40.50.

• Nouveau club de Jarnac à Paris: Forum 111, 111, rue Saint Maur. Tél: (1) 43.38.25.82. Tournoi tous les lundi à 20 h 30.

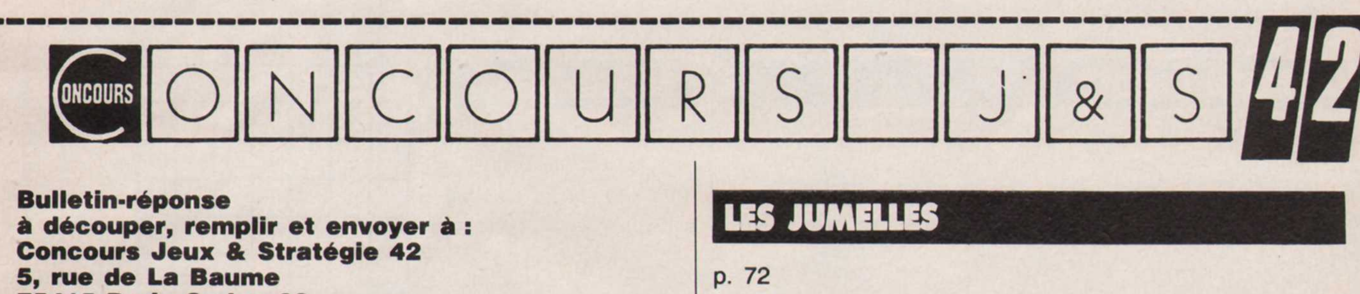
RECHERCHE DE PARTENAIRES

• Cherche personne possédant le jeu Ace of Aces (Handy Rotary) qui dispose d'un Minitel, de la région parisienne pour jouer. Renseignements: Patrick au (1) 48.31.18.44.

• Cherche joueurs tous jeux de rôle dans la région de Casteljaloux (Lot-et-Garonne). Guillaume Jay, Beauziac, 47700 Casteljaloux. Tél: 53.93.50.13.

• Romain (14 ans), fou de jeux de rôle cherche partenaire sur Paris même. Jeu préféré: Baston, Rêve de dragon, Appel de Chtulhu. Fondation d'un club en vue. Tél: 48.05.43.06. après 18h.

• Qui pourrait m'apprendre à jouer aux jeux de rôle? Frédéric Etienne,



Bulletin-réponse
à découper, remplir et envoyer à :
Concours Jeux & Stratégie 42
5, rue de La Baume
75415 Paris Cedex 08

« MATRIOCHKA »

p. 36

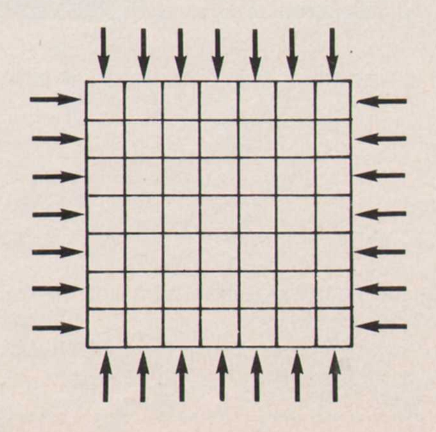
×

=

LES JUMELLES

p. 72

En face de chaque rangée, inscrivez à gauche le numéro de la bande que vous y placez si vous ne l'avez pas retournée ; à droite si vous l'avez retournée.
En face de chaque colonne, inscrivez en haut la lettre de la bande que vous y placez si vous ne l'avez pas retournée, en bas si vous l'avez retournée.



AVIS

6 allée des Troënes, 91380 Chilly-Mazarin.

• Cherche partenaires de jeux de rôle. Thomas Bousser, 24, rue Mangin, 57500 Saint-Avold. Tél: 87.92.61.97.

• Joueur d'échecs niveau moyen cherche partenaires (de préférence en région parienne) pour parties par téléphone au 43.64.97.54. Demander Nicolas.

• Club "Aux berges de l'angoisse" cherche joueurs pour jeux de rôle. Tél: 57.58.98.06.

• Cherche partenaires au go habitant sur Paris. Possibilité de faire plusieurs parties chez moi. Débutants acceptés. Demander Xavier au 48.87.01.36.

• Convie tout amateur de jeux de rôle (même débutant) à participer à l'Appel de Cthulhu, et cela dans la région de Châteauroux. Tél: 54.34.59.12. Demander Philippe.

• Warlock, paladin 21e, Warkeep, Mad Max, Oliver Bye, et bien d'autres sont en manque de nouveaux copains. Contacter Aymeric Richard, 1, rue J.P Rameau, Saint-Leu la Forêt. Tél: 39.95.58.69.

• Joueur esseulé (27 ans) recherche partenaires pour wargames et D&D. Ecrire à Thierry Kolpakoff, 3, rue J. Cartier, 78200 Mantes-la-Jolie.

• Cherche partenaires apporteurs de capitaux pour création société proposant jeux de rôle grandeur nature au public. J'ai un an d'expérience aux USA. Investisseurs et passionnés. Ecrire pour échange d'informations: Philippe Kern, 3, rue des Primevères, 67400 Illkirch.

• Cherche partenaires pour créer un club de jeux de rôle à Mirande (Cher). Tél: 62.66.51.00. après 18h. Demander Laurent Bost.

• Une d'Role de Citadelle.
Parthenay cherche Partenaires.
En 1986, Parthenay, en Poitou-Charentes, organisait son premier Festival des Jeux. En 1987, elle récidive et fait appel à tous les clubs de jeux de rôle pour qu'on l'envahisse, elle saura se défendre.
Les clubs de jeux de rôles souhaitant organiser un Grandeur nature sont

SOLUTION UNIQUE

p. 115
La solution :

|_|_|_|_|_|_|_|_|

Question proposée
par « Mecarillos, cigarillos extra-fins ».

SUPER-DÉFI

p. 72

QUESTION DE DÉPARTAGE

Inscrivez ici un nombre strictement positif inférieur à 100, avec quatre décimales :

|_|_|,|_|_|_|_|

N'oubliez pas de remplir soigneusement ce qui suit :

NOM : .... PRÉNOM .... AGE ....
ADRESSE ....
.... TÉL. : ....

invités à prendre contact avec notre association. Nous vous proposons: une ville avec son quartier médiéval, un cadre privilégié avec le F.L.I.P, Festival des jeux, le soutien et l'aide d'une équipe pouvant sur place résoudre vos problèmes techniques. Qu'on se le dise et à bientôt! Joindre Rémi Bidau et Christine Beguinot, Service Tourisme, 13, rue Béranger, 79200 Parthenay.

MESSAGES

• Qui pourrait m'aider à transcrire le programme de "La route de Samarcande" publié en langage Amstrad dans J&S n° 37 en langage Spectrum. Christophe Mangeot, 5, rue Auguste Prost, 57000 Metz.

• Recherche solution de Hulk sur Atari ! Urgent. Emmanuel Cerisier 130, rue de Saussure, 75017 Paris.

• Comment faire pour descendre du bateau dans Earest at World's End et comment faire dans Runestone pour utiliser les sorts sur quelqu'un d'autre que le magicien? Tél: 53.93.50.13. après 18h30. Demander Guillaume.

• Cherche personne possédant jeu Mandragore pour renseignements. Stéphane Caporali, 151, boulevard de la Madeleine 06000 Nice. Tél: 93.44.09.49.

• Nous diffusons un petit Zine sur les jeux de rôle du nom de Magie Elfique. Diffusion par correspondance 8 F le numéro ou 60 F pour un an (12 numéros) frais d'envoi compris. Régler à l'ordre de Antoine Cani, 5, rue de Thionville, 75019 Paris.

• Jeune MJ pris par la folie des figurines en plomb, mais au porte-monnaie vide, cherche généreux donateur de figurines (même en mauvais état). Alain Agret, 3, avenue Victor Hugo, Pépieux, 11700 Capendu.

• Cherche tout contact IBM PC. Vite ! Nicolas Buffault, 47, boulevard Jules Guesde, 93200 Saint-Denis. tél: 42.43.12.43.

• Suis coincé sur le bateau de Mindshadow. Please Help. Stéphane Granger, 20, rue du Dr. Calmette, 94240 L'Haÿ-les-Roses. Tél: 49.73.00.12.

• Recherche généreux donateur d'une cassette "jeux d'échecs" pour ZX81. Tél: 64.48.77.23. de 20h à 21h. Demander Frédéric.

• Dans "10 little Indians" (version anglaise sur C64), je suis bloqué en n'ayant trouvé que les statuettes bleue et verte. Qui peut m'aider? Frédéric Mantini, 8 ter, rue de la piscine, 54135 Mexy.

• S.O.S jeu par correspondance. L'association Objectif cherche des joueurs pour les jeux suivants: Civilization, Diplo classique, Samouraï, Amirauté, Macchiavelli... Un bulletin de liaison est publié, Prix d'inscription de 70 F. Adressez-vous à Guy Humbert, 12 rue du Vignoble, 67360 Gunstett.

• Recherche gentils donnateurs de jeux de rôles et de scénarios (manuscrits ou publiés). Jean-Marc Michel, 19 rue n° 3. 87520 Oradour-sur-Glane.

• Recherche joueur possédant Air War en France, Belgique ou Suisse. Ecrire à Glatigny Vincent, 21, allée de Diane, 33320 Eysines. Tél: 56.28.02.49.

LES BONNES OCCASES...

VEND

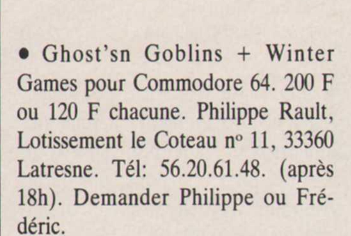
• L'Appel de Cthulhu + 4 modules: 400 F. Christophe Mauvage, 7 rue La Fontaine, 90000 Belfort. Tél: 84.21.55.12. poste 12-13.

• Console Intellivision + 3 cartouches. Très bon état: 1 000 F. J.F Meira, 22 rue du Temple, 93330 Neuilly/Marne. Tél: 43.02.55.23.

• Amstrad CPC 464 couleur + joystick + 20 logiciels: 3 600 F. Tél: 43.55.47.39.

• Apple IIe + moniteur vert + drive + carte 80 extension + joystick + 3 livres: 10 000 F. Tél: 55.23.75.80. après 20h. Demander Pascal.

• Ordinateur Atari 800 XL + lecteur de cassettes + plusieurs accessoires: 1 400 F à discuter. Tél: 33.03.30.78. Demander Eric.



• Zargo's Lord, Attila, Bonaparte: 290 F. Tél: 30.43.58.31.

• Nombreux "livres dont vous êtes le héros". 10 F chaque. Tél: 48.05.43.06. après 18h. Demander Romain.

• Risk, Gran: 100 F chaque. "Livres dont vous êtes le héros": 10 F pièce. Liste sur demande. Philippe Pernot, lotissement de Lessard, 39200 St Claude. Tél: 84.45.47.21. après 19h.

• A amateur AD&D ou jeu du même genre stock d'aides: personnages + ébauches + dieux originaux + monstres + alphabet "Hakken" + 20 cartes (îles, continents perdus etc.) + règles de 2 jeux à introduire dans les JdR... 50 F le tout. F. Barnoin, "L'Hadrian", 183, avenue du Maréchal Lyautey, 06000 Nice.

• Oric 1 48 K + moniteur vert + imprimante + accessoires + magnéto + jeux + livres. 2 500 F le tout. Tél: 94.68.60.69.

• D&D + Expert Set, l'Appel de Cthulhu + supplément + écran + figurines. David Brun, Villiers-en-Bois, 79360 Beauvais. Tél: 49.09.65.05. (week-end) ou 49.29.06.25. (semaine).

• Apple II 64 K + 2 drives + moniteur + ventilateur + 500 disquettes + nombreuses cartes + imprimante Seikosha 6P100. Entre 5 000 et 6 000 F (à discuter). Hong Hai Vuong, 47, rue Dombasle, 75015 Paris.

• Nombreux logiciels pour Apple: Karateka, 180 F; Summer Games I, 150 F; Winter Games, 160 F. Tél: 98.97.31.12. aux heures de repas. David Bessis, Enclos de Serrigny, 29110 Concarneau.

• Légendes (coffret de base) + Mille et une nuits + accessoires. Players Handbook (90 F). Tél: 42.37.02.56. après 18h. Demander Julien.

• Ordinateur Atari 800 XL + magnéto + 2 joysticks + 2 cartouches + 2 cassettes + 4 magazines + manuel d'utilisation pour débutant + livre de programmes pour TI99. Tél: 48.22.36.59. après 18h. Demander Jean-Philippe.

• Ghost'sn Goblins + Winter Games pour Commodore 64. 200 F ou 120 F chacune. Philippe Rault, Lotissement le Coteau n° 11, 33360 Latresne. Tél: 56.20.61.48. (après 18h). Demander Philippe ou Frédéric.

• Ordinateur CBS 80 Ko + console CBS + imprimante + lecteur cassettes + 7 logiciels + documentation très détaillée. Environ 3 000 F prix à débattre. Tél: 43.68.14.03. après 19h30. Demander Christophe Dain.

• Atari 2600 + 12 cassettes + extension et Mattel + cassettes et Atmos: 500 F pièce ou échange contre JdR Merp en français + extensions (Féerie, Paranoïa, Bitume, Morrow Project, Compagnie des Glaces). Tél: 87.92.61.97. Demander Thomas.

• Rêve de dragon + Miroir 1 et 2, 175 F. Detective conseil, 125 F "Trail of the Loathsome Slime" scénario Call of Cthulhu, 40 F. Nombreux jeux de société, livres-jeux. Tél: 69.38.34.75. après 18h. Demander Xavier.

• ZX81 + manuel + livres + ABS: 250 F. 64 K pour ZX81 + 6 cassettes de jeu: 500 F. Laurent Baumann, 11, rue Marie-Clouchet. 57440 Algrange. Tél: 82.84.34.17.

• Livres programmes TI57 ou tout micro + Mega + "livres dont vous êtes le héros" + cassettes jeu videopac. Tél: 22.87.15.45. après 19h. Demander Yannick.

• Apple II 48 K + moniteur N/B + carte extension 16 K + 2 drives + imprimante Seikosha GP 80 + carte horloge, cordon péritel + joystick + 150 programmes + ventilateur + 2 paddles + nombreux livres + support pour ordinateur Apple II. Lot: 11 500 F Alain Garnier, 48 rue de Saint-Cloud, 92000 Nanterre. Tél: 47.25.01.50. après 21h. Bur: 42.94.91.39.

• Les chroniques de Linaïs règles complètes + avancées + 4 scénarios: 200 F. Fortress Europa et Flat Top: 150 F chaque. Tél: 42.64.82.04. avant 20 heures.

• Middle Earth: 100 F, Squad Leader + cross of Iron (règles françaises): 300 F, AD&D: 400 F. Tél: 61.21.21.86. Demander Benoît.

• Oric Atmos 64 K sous garantie + péritel + accessoires + TV N/B + adaptateur N/B: 690 F (à débattre). Sur région Midi-Pyrénées de préférence. Tél: 62.35.91.31. Demander Henri.

• Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + nombreux programmes. Urgent. R. Costello, 70 avenue Picasso, Dom. de Calas, 13480 Calas.

• Ordinateur d'échecs Constellation 3.6 M + adaptateur. Noël Buannic, 56 rue de Kervenno, 22300 Lannion. Tél: 96.48.80.02.

• Œil Noir (2 boîtes + 6 premiers scénarios): 150 F, Appel de Cthulhu (boîte de base): 120 F, Wargame 2e DB Normandie, 130 F. Les 3 jeux: 300 F. Tél: 39.56.03.96. (de 17h à 19h en semaine). Demander Jérôme.

• PHB neuf: 100 F, DMG: 140 F ou les deux: 220 F. Tél: 40.27.50.91. Demander Olivier.

• Collection complète J&S ainsi que nombreuses revues informatiques P. Huguet, 232, cours Balguerie, 33300 Bordeaux. Tél: 56.50.24.78. après 20h.

• Apple II+, 64 K, 2 drives, moniteur padles, 100 programmes + documents, carte imprimante: 6 000 F. Tél: 20.94.60.59. ou 20.36.54.54. poste 1222. Demander Ph. Duprez.

• C64 + drive 1541 + lecteur de cassettes + imprimante MPS 803 + nombreux jeux (Flight Simulator II, 7 Cities of Gold etc.): 5 000 F. François Nacabal, 52 boulevard Salengro, 93190 Livry-Gargan. Tél: 43.02.01.10.

• figurines en plomb (25 mm) de type médiéval-fantastique. Frédéric Nicolier, 27 rue Castelneau, 21000 Dijon.

• Starforce et Sorcier, 99 F; East & West, 150 F; le coffret Légendes celtiques et le disque magique, 150 F; module B3 "Le palais de la princesse Argenta" et NEF: "la citadelle achimique", anciens J&S du 9 au dernier, 15 F pièce; nombreux jeux originaux pour Apple, Macintosh, Amstrad. Frédéric Ventre, 4 rue Louis Braille, 77100 Meaux. Tél: 64.34.57.92.

• Commodore 128 D (Commodore 128 avec centaine de disquettes pleines de programmes géniaux + câble permettant la liaison avec un minitel + nombreux bouquins... 7 000 F à débattre. Patrick Fedida, 6 rue du Chemin Vert appt 152, 93000 Bobigny. Tél: 48.31.18.44. dans la soirée.

• 43 (IT), 80 F; D&D (base + nombreux scénarios), 100 F; lot 11 J&S + 2 CB + Mega: 70 F. Tél: 98.85.14.49.

• Boîte initiation Œil Noir + 4 modules + le livret + 13 "livres dont vous êtes le héros", 14 F chacun. Tél: 39.56.28.06. Demander T. Martin.

• Appel de Cthulhu, 140 F; Œil noir + 4 scénarios, 150 F. Tél: 31.93.44.03.

• D&D de base: 30 F; MMI, 45 F et MM2, 50 F. Philippe Morin, 4 rue P. De Geyter, 78280 Guyancourt.

• Pacific War, 375 F. Jamais servi. Vincent Glatigny, 21, allée de Diane, 33320 Eysines. Tél: 56.28.02.49.

• Légendes celtiques + Mille et une nuits + accessoires, 250 F. Little Big Horn, 100 F. Tél: 42.58.53.86. après 18h.

• Pour TI99/4A 6 cartouches + manettes pour 500 F. Tél: 30.43.58.31. Demander Frédéric.

• CPC 464 Couleur + drive DDI-1 + joystick + nombreux programmes + livres: 4 700 F. Tél 43.42.51.06.

• Le compte est bon, 50 F; "livre dont vous êtes le héros," 15 F; Battle for Normandy, 130 F; Empire Galactique, 40 F; des jeux électroniques. Gilles Caquet, 86, rue du Pré Saint-Gervais, 75019 Paris. Tél: 42.38.10.31.

• Règles Daredevils, 50 F; Behind Enemy Lines, 40 F; la Flèche et l'épée, 30 F; les Aigles, 30 F + figurines et décors pour D&D ainsi que des Airfix 1er empire ou échange contre des citadelles. Alonso, 40 pl. Ossaros, 95150 Taverny.

ACHETE

• Encart et pions J&S, no 1, 2, 4, 6, 7, 11, 12, 17, 23, 24, 25, 26, 28 et 30 complet. Guillaume Jay, Beauziac, 47700 Casteljaloux. Tél: 53.93.50.13. après 18h30.

• (à bas prix) ou échange contre "livres dont vous êtes le héros", tous micro ordinateurs. Tél: 76.25.66.36. Demander Michel.

• Jeux pour MO5. A bas prix si possible. Laurent Demanche, "La Servannière", 1677 Route de l'Epine, 73290 La Motte. Tél: 79.62.65.92.

• (ou échange contre Gremlins) Battle-cars pour ZX Spectrum 48K. Stanislas Blanc, 134 bis rue de Tolbiac, 75013 Paris. Tél: (1) 45.83.51.34. (sauf week-end).

ECHANGE

• Jeux pour Commodore 64 avec lecteur de disquettes (plus de 400 jeux) contre autres jeux pour Commodore (Bard's Tale et Ultima IV) ou alors contre wargames ou jeux de rôle. Patrick Fedida, 6 rue du Chemin vert, 93000 Bobigny. Tél: 48.31.18.44.

• J&S 1 à 33 sauf 6, 7, 11, 25 et 28 contre Casus Belli en très bon état sauf 29 et 31. Par 5 minimum. Mathias Goy, "La Chozelle", Chemin des Marches, 38230 Tignieu.

• Différents jeux pour Atari 800 XL/130 XE. Donne 30 jeux contre imprimante 1020. Jean-Marie Allin, 102, rue de la République, 73200 Albertville.

• Les Chroniques de Lynaïs contre la Compagnie des glaces ou Star Frontiers ou autres jeux de rôle ou livres AD&D. 5 "livres dont vous êtes le héros" contre Empire Galactique ou T&T. Mathieu Gautier, 7, impasse des Bruyères, 14111 Louvigny. Tél: 31.75.05.26.

• Programmes pour IBM PC et scénarios Mega. Possède également programme pour créer des personnages pour Mega. Utilisable sur tout ordinateur. Fabrice Nizet, 12, rue de Marsinval, 78540 Vernouillet. Tél: 39.65.60.37. après 18h.

• L'Œil noir: initiation sur jeux d'aventure + 6 scénarios + livre des monstres et forces obscures contre tous autres jeux de rôle. Tél: 69.06.70.82. Demander Frédéric.

• Programmes pour Atari 800 XL en cassette ou disquette contre "livres dont vous êtes le héros" et jeux de rôle. Stéphane Robin, 5, place de la Sapinière, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél: 45.99.02.64.

• Bad Max et MGV pour Amstrad et d'autres programmes contre tout coffret de jeu de rôle (sauf D&D et Star Frontiers) ou wargames ou le tout contre 200 F. Echange aussi programmes pour CPC 464. Laurent Baumann. Tél: 82.84.34.17.

• Tous jeux sur Amstrad 464 ou vends. Recherche tous périphériques. Emmanuel Fauvet, Neufond, Saint-Jean-aux-Amgnes, 58270 Saint-Benin D'Azy. Tél: 86.58.62.81.

• Scénarios de jeux de rôle (D&D, Call of Cthulhu,...) Arnaud Lévêque, 6, rue Bessemer, 59125 Trith.

• Programmes pour Commodore 64. Tél: 27.82.55.46. Demander Sébastien.

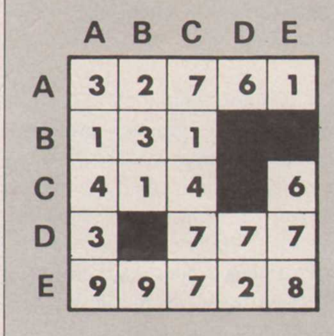
• Programmes Amstrad (Bombjack, Winter Games, Green Beret, etc.) Tél: 31.93.44.03.

• Scénario Cthulhu "Fungi de Yuggoth" contre autre scénario ou supplément Cthulhu. Tél: 30.45.27.27. Demander François.

SOLUTIO

PAGE 36

Croisez et multipliez:



	A	B	C	D	E
A	3	2	7	6	1
B	1	3	1		
C	4	1	4		6
D	3		7	7	7
E	9	9	7	2	8

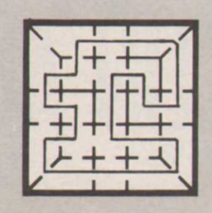
PAGES 50 ET 51

Récréation (par Bernard Myers):

1.
142
(A = 5; B = 14; C = 12; E = 7; I = 11; L = 10; N = 21; O = 9; R = 13; S = 2; T = 8)
TARBES − BREST = A = 5
NICE − (CAEN − A) = I = 11
[(LAON − A) + (CAEN - A)] − CLEON = N = 21
(CANNES − A − 2N) − (NICE − N − I) = S = 2
(BLOIS − I − S) − (ALBI − A − I) = O = 9, ETC.

2.
Une hirondelle ne fait pas le printemps.
L'oisiveté est la mère de tous les vices.
La faim chasse le loup hors du bois.
Au royaume des aveugles, les borgnes sont rois.
Heureux au jeu, malheureux en amour.

3.



4.
Les deux mots d'un même couple ont le même contraire. C'est ce contraire qu'il fallait trouver soit, dans l'ordre:
Droite, Grave, Lache, Uni, Sur.

5.
12

6.
Vingt ans
Si X = âge Gonzague, âge père = 2X, âge grand-père = 4X. Donc grand-père a eu père à 4X-2X = 2X ans. Donc si Gonzague avait fils au même âge que grand-père, il l'aurait dans X années, et le grand-père aurait 100 ans: 4X+X = X = 20.

7.

B n'est pas possible.

8.
36 - 9 - 27
La première colonne donne un nombre, la seconde le multiplie par 3, la troisième colonne divise le nombre de la deuxième colonne par 4, et la dernière colonne représente la différence entre les nombres des colonnes 2 et 3.

9.
Cinq pages en arrière pour avoir 10, 11, 12 et 13 mars (en avant il faut tourner huit pages pour arriver aux quatre premiers jours de mai).

10.
Vous pouvez manger de la soupe sans crainte.
Si Corian dit la vérité, Sylvain ment et donc Louis n'a pas la mentionica, donc Louis dit vrai, ce qui implique que Pablo ment: donc la soupe ne contient pas de scorsenères qui effectivement donnent la mentionica.
Si Corian dit faux, peu importe que la soupe contienne des scorsenères ou pas.

11.
POLYCLINIQUE
Le mot contient les lettres dans l'ordre pour former le chiffre correspondant au nombre de cercles l'entourant: PATROUILLES - AUTREMENT - AQUACULTURE - FEDERAUX.

12.
APPRETE; LAMELLE; LISSEUSE; AFFILIER; COMMETTRE.

13.
Echangez le cercle dans la deuxième case de la première rangée avec le triangle à l'extrémité droite de la deuxième rangée et le losange au centre de la troisième rangée avec le triangle à l'extrémité gauche de la quatrième rangée.

14.
"Il lit Jeux et Stratégie."
Le texte est codé en décalant une lettre sur deux pour former deux lignes qui sont ensuite écrites à la suite:
I L T E X T T A E I
L I J U E S R T G E
Pour décoder on divise le texte en deux et on lit alternativement une lettre de chaque moitié.

15.
1 + 3 × 9 − 1: 5 + 3 = 10

PAGES 74 ET 75

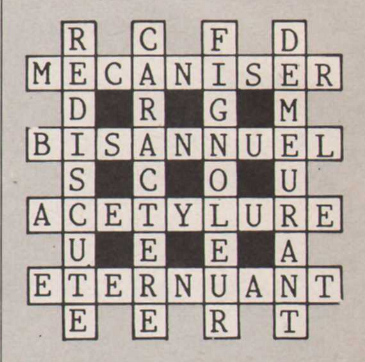
Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna)

Les anagammes :
FIGURES + F = GRIFFURES
+ E = FIGUREES, REFUGIES
+ I = FIGUIERS
+ N = FRINGUES
+ T = FUSTIGER
+ A = REFUGIAS

FUTILES + S =
FISTULES, SULFITES
+ A = FUSELAIT
+ B = FLIBUSTE
+ O = FILOUTES
+ T = FLUTISTE

Les cousins :
- PROLIFERE, PROLIGERE
- CORDAGE, BORDAGE, TORDAGE
- OMBELLALE, OMBELLULE
- CLONE, CLOPE, CLORE, CLOSE, CLOUE
- PANIER, PANSER, PANZER
- MAIEUR, MAJEUR, MAYEUR
- CAPITALE, CAPITOLE, CAPITULE
- COLLAGE, COLLEGE, COLLIGE
- PROBES, PROCES, PROFES, PROIES, PRONES, PROSES, PROTES, PROUES
- REMEMBRE, REMEMORE

Les anagrammes croisées :



Les anaphrases :
- ARTERITE - RETRAITE
- SENATEURS - SAUTERNES
- AUMONIER - ROUMAINE
- CENTURION - CONTINUER
- BATAILLER - BILATERAL

Jarnac!
La filère :
DON, ONDE, ANODE, ARONDE, ADONNER, DRAGONNE, ANDROGYNE



Les solitaires :
MAHARANI + U = MARIHUANA
OBTENUES + Q = OBSEQUENT
EMONDOIR + B = MORIBONDE
MATHURIN + U = ANTHURIUM
PIRATANT + I = ANTIPARTI
CARRIERE + C = RICERCARE
RAVENALA + O = AERONAVAL

Mini-tirages :
AGONI, BIAIS, ARGAS, ALEPH, ALIBI, OMEGA, COATI, TIBIA, OSCAR, ECANG

Du coq à l'âne :
• TELES, VELES, VILES, VIDES, VIDEO
• GORET, FORET, FORES, PORES, PORCS
• BEBE, BELE, BELA, CELA, CALA, CACA
• HERON, HEROS, HERES, HURES, MURES, MURET, FURET
• CHEF, CHER, CHAR, CHAS, CHUS, COUS, COIS, ROIS, RAIS, RAID, CAID

PAGES 82 ET 83

Échecs :

1. Enlevez le pion noir et regardez: le Roi noir rattrape le pion. Par contre, dans la position du diagramme, il en va tout autrement: 1. a4!, Re4 ; 2. a5, Rd5 ; 3. a6, Rd6 (avec 3... Rc6 les noirs rattraperaient le fuyard) ; 4. a7, Rc7 ; 5. a8=D, etc.

2. Non pas 1. a4?, Re4! et le pion blanc se fait prendre, mais 1. Rf5!, Re3 ; 2. Re5, Rd3 ; 3. Rd5, Rc3 ; 4. Rc5!, Rb2 (la case b3 est interdite) ; 5. a4! et le pion file à Dame. (Etude de Chernev, 1960)

3. L'impatience serait ici mauvaise conseillère et 1. e5? ne gagne pas, par exemple: 1. ...Re6 ; 2. Re4, Re7 ; 3. Rf5, Rf7 ; 4. e6+, Re7 ; 5. Re5, Re8! ; 6. Rf6, Rf8 ; 7. e7+, Re8 ; 8. Re6 (sinon le pion tombe) pat!
Par contre 1. Re5!, gagnant du terrain en prenant "l'opposition", permet de vaincre: 1. ...Rf7 (ou 1. ...Rd7 ; 2. Rf6!) 2. Rd6, Re8 ; 3. Re6! (même méthode) Rd8 ; 4. Rf7! et il ne reste plus qu'à pousser le pion puisque le Roi, lui, protège les accès jusqu'à e8.

4. 1. Rc5, Rc8 ; 2. Rc6! (toujours l'opposition. Par contre 2. Rd6 ne gagnait pas: 2. ...Rd8 ; 3. e7+, Re8 ; 4. Re6 pat), Rd8 ; 3. Rd6, Re8 ; 4. e7! (sans faire échec, condition sine qua non), Rf7 ; 5. Rd7, etc.

5. 1. Re3, Rg5 ; 2. Rd4, Rf6 ; 3. Rd5! (les blancs gagnent car le Roi parvient à passer devant son pion), Re7 ; 4. Re5! et l'on tombe dans la position de l'exercice précédent.

6. 1. ...Rb8!! ; 2. Rb5 (ou 2. Rc5, Rc7!) Rb7! ; 3. Ra5, Ra7! et, en prenant l'opposition, le Roi noir empêche son collègue de frayer un chemin à son pion.
(Gligoric-Fischer, 1959)

7. 1. Rg5! (il faut absolument interdire au Roi noir d'accéder au coin où le pion se dirige), Rd7 ; 2. Rg6, Re7 ; 3. Rg7! et il ne reste plus qu'à pousser le pion.
(Panno-Najdorf, 1968)

8. 1. Rc5 (1. Rc6?? pat), Rb7 ; 2. a8=D+!! (seule manière de débloquer la situation), R ×a8 ; 3. Rc6, Rb8 ; 4. b7!, Ra7 ; 5. Rc7 suivi de b8=D.

9. 1. g7, Rh7 ; 2. g8=D+! (et non 2. Rf7? car ce serait pat) R ×g8 ; 3. Rg6! (finesse obligée pour vaincre) Rh8 ; 4. Rf7, Rh7 ; 5. g6+, etc.

10. Avec 1. Rb6? les blancs tomberaient dans le piège dit du "trébuchet". En effet, après 1. ...Rd5!, ils perdraient leur pion et la partie. Par contre 1. Rb7! gagne: 1. ...Rd5 ; 2. Rb6! et les noirs doivent jouer et laisser leur pion en prise.

11. Pour aller vers b7 capturer le pion noir, il n'est pas plus long de passer par d5: 1. Re6!, Rc3 ; 2. Rd5!, Rb4 ; 3. Rc6, Ra5 ; 4. Rb7, Rb5 ; 5. R×a7, Rc6 ; 6. Rb8 et les blancs gagnent. Par contre la ligne droite aurait été mauvaise: 1. Re7?, Rc3 ; 2. Rd7, Rd4 ; 3. Rc6, Re5! ; 4. Rb7, Rd6 ; 5. R×a7, Rc7! et le Roi blanc ne peut plus sortir de la "boîte". Il fallait donc gêner le Roi adverse.
(Schlage-Ahues, 1921)

12. 1. b5, Re5 (ou 1. ...h4 ; 2. b6, h3 ; 3. b7, h2 ; 4. b8=D+ et 5. D×h2) 2. b6, Rd6 ; 3. Rb5!, h4 ; 4. Ra6, h3 ; 5. b7, Rc7 (5. ...h2 ; 6. b8=D+ et 7. D×h2) 6. Ra7, h2 ; 7. b8=D+, Rc6 ; 8. D×h2, etc.
(Etude de Moravec, 1952)

13. 1. Rc3! (la "bestiale" poussée ne donnerait rien puisque les noirs feraient aussi une Dame), Ra3 ; 2. Rc4, Ra4 (forcé) 3. g4, b5+ ; 4. Rd3!!, Ra3 (4. ...b4? ; 5. Rc2! et le Roi blanc arrête le pion) ; 5. g5, b4 ; 6. g6, b3 ; 7. g7, b2 ; 8. Rc2! Ra2 ; 9. g8=D avec échec! Les blancs gagnent.
(Etude de Grigoriev, 1928)

14. Browne joua 1. ...f5? et dut se contenter de la nulle à cause de 2. Rb4! et le pion noir est sous contrôle. Il fallait jouer 1. ...Rd5!! (évitant l'échec au passage du pion et bloquant le Roi blanc: 2. Rb4, Rd4!) ; 2. b4, f5 ; 3. b5, f4 ; 4. b6, Rc6! (finesse indispensable pour placer le Roi adverse sur une mauvaise case) 5. Ra6, f3 ; 6. b7, f2 ; 7. b8=D, f1=D+ (échec!) ; 8. Ra5 (8. Ra7, Da1 mat) Da1+ ; 9. Rb4, Db1+ et 11. ...D×b8
(Ljubojevic-Browne, 1972)

15. 1. Rf5!, h4 ; 2. e6, h3 ; 3. e7, h2 ; 4. e8=D, Rg2 (4. ...h1=D? ; 5. Da8+ et 6. D×h1) ; 5. De2+!, Rg1 ; 6. Rg4!!, h1=D ; 7. Rg3!! et les noirs ne peuvent parer le mat.
(Kashdan-Flohr, 1930)

16. 1. Rg7! sans rattraper le pion noir ni aider le sien, le Roi blanc fait un peu des deux. L'adversaire doit faire un choix: a) pousser à Dame ou b) croquer le pion blanc:
a. 1. ...h4 ; 2. Rf6! (menaçant 3. Re7! qui permettrait au pion blanc d'être promu) Rb6 ; 3. Re5!! (cette fois la cible est le pion h4), h3 ; 4. Rd6!, h2 ; 5. c7, Rb7 ; 6. Rd7 et chacun aura une Dame.
b. 1. ...Rb6 ; 2. Rf6! (attaquant le pion noir), h4 ; 3. Re5!! et l'on retombe dans la variante précédente.
(Etude de Reti, 1921)

PAGES 84 ET 85

Scrabble:
Le coin du stratège:
Le premier coup qui vienne à l'esprit est sûrement EH en 6E, avec 28 points, qui ne ferme pas grand-chose et laisse l'atroce reliquat BOPVG.
Plus difficile à trouver, mais déjà nettement meilleur: EVOHE en 6H, avec 29 points, collante intégrale qui "bétonne" la partie inférieure de la grille, mais laisse le peu réjouissant PBG. Un coup est supérieur aux deux précédents: PHOBIE en 5D, avec 26 points, qui bloque une bonne partie des places de scrabble tout en laissant le bon reliquat GV.

Le deuxième coup:
1. RECUPERA en 11E, avec 38 points
2. E(P)OUMONA en 11E, avec 82 points
3. YPREAUX en 12B, avec 54 points
4. (F)OLKLORE en 10G, avec 88 points
5. FETIDITE en 9D, avec 64 points
6. EXAGERAT en 12G, avec 86 points

SOLUTI

7. INSOUMIS en 10E, avec 65 points
8. ARNICA en I9, avec 31 points
9. SURCHOIX en 12A, avec 96 points
10. (B)UTYRATE en 8A, avec 128 points

Les Benjamins:
• avec NATALE, on peut faire: PRENATALE, NEONATALE
• avec ROUILLE, on peut faire: DEBROUILLE, DEGROUILLE, CITROUILLE, EMBROUILLE, PATROUILLE, VADROUILLE
• avec TRIER, on peut faire: DESTRIER, HUITRIER, PLATRIER
• avec REMISE, on peut faire: ENTREMISE, SURREMISE

PAGES 86 ET 87

Dames :
1. 1. ...(10–14 !) ; 2. 48×10 (5×14) les blancs abandonnent.
Guinard-Luteyn (Pays-Bas), 8e ronde.

2. 1. ...(22–28) ; 2. 33×22 (23–29) ; 3. 34×23 (13–19) ; 4. 25×34 (19×26) et gain de la partie après 5. 22–17 (26–31) ; 6. 17–12, (6–11) ; 7. 38–32 (31–36) ; 8. 32–27 (36–41) ; 9. 27–22 (41–46) ; 10. 22–17 (11×22) ; 11. 12–7 (22–27) ; 12. 7–1 (27–31) ; 13. 1–29 (31–36) ; 14. 34–30 (46–19) ; 15. 29–24 (19–2) ; 16. 24–42 (2×35) (N+).
Bokhoven–Guinard, 6e ronde.

3. 1. 34–30 ! (23–29)AB ; 2. 30-25 (29–34) ; 3. 25×23 (18×29) (B+1)
A : 1. ...(8–13) ; 2. 30–25 ! (B+)
B : 1. ...(20–25) ; 2. 28–22 (25×34) ; 3. 22×2 (B+).
Guinard-Issalène, 7e ronde.

4. 1. ...(25–30) ; 2. 24×35 (20–24) ; 3. 29×20 (18×36) (N+).
Issalène-Descroizette, 2e ronde.

5. 1. ...(24–30) ; 2. 35×24 (14–20) ; 3. 24×15 (4–10) ; 4. 15×13 (8×50) (N+).
Vorselman-Issalène, 1ère ronde.

6. 1. 27–22 (18×29) ; 2. 43–39 (29×38) ; 3. 40–34 (29×40) ; 4. 44×4, 12–18.
Van den Borst-Volel, 7e ronde.

7. 1. 32–28 (23×21) ; 2. 34–30 (35×24) ; 3. 33–29 (24×33) ; 4. 39×8 (B+).
Binenbaum-Leemberg, 3e ronde.

8. 1. ...(19–24) ! ; 2. 25×14 (24–30) ; 3. 35×24 (23–29) ; 4. 24×33 (27–32) ; 5. 38×27 (13–19) ; 6. 14×23 (18×49) ; 7. 27×18 (49×35) ; 8. 42–38 (12×23) (N+).
Kouassi (Côte-d'Ivoire)-Hermelink (Pays-Bas), 1ère ronde.

9. 1. ...(7–12) ; 2. 16×7 (19–24) ; 3. 30×10 (9–14) ; 4. 10×19 (23×14) ; 5. 32×23 (18×49) ; 6. 7×27 (49×16) (N+).
Schwarzman (Israël)-Gadou (Côte-d'Ivoire), 4e ronde.

10. 1. 24–19 (13×24) ; 2. 33–29 (24×33) ; 3. 38×18 (12×23) ; 4. 27–22 (17×28) ; 5. 26×17 (11×22) ; 6. 34–30 (25×34) ; 7. 40×27 (9–13) ; 8. 32×23 (B+1).

Schwarzman-Palmer (Pays-Bas), 3e ronde.

11. 1. 40–34 (29×40) ; 2. 35×44 (24×35) ; 3. 31–27 (22×31) ; 4. 33–29 (23×34) ; 5. 28–22 (17×28) ; 6. 32×1 (B+).
Bahadoor (Ile Maurice)-Grégoire (Belgique), 4e ronde.

12. 1. ...(24–29) ; 2. 33×24 (19×30) ; 3. 28×10 (5×14) ; 4. 35×24 (14–20) ; 5. 25×14 (9×29) ; 6. 34×23 (13–18) ; 7. 22×13 (8×46) (N+).

Wassink (Pays-Bas)-Descroizette (France), 5e ronde.

PAGES 88 ET 89

Bridge :
1. CONTRE : le contre spoutnik vous permet de signaler 4 cartes à ♥ et un minimum de 8 DH.

2. 2♣ : vous annoncerez votre fit au tour suivant pour indiquer une main forte.

3. PASSE : l'enchère libre de 1 SA aurait signalé 8 à 10 H.

4. 3♥ : le *cue bid* fait office de *stayman*.

5. CONTRE : c'est punitif, la chute est certaine et la manche lointaine.

6. 3 SA : avec ou sans tenue à ♥. L'enchère de 3 ♦ indiquerait une misère dorée.

7. 2♠ : avec 8 à 10 DH, vous devez faire un simple *jump* en réponse à un contre d'appel.

8. 1 SA : de 8 à 10 H en réponse à un contre ; garantit uniquement une tenue de la couleur de l'ouvreur.

9. 4 ♠ : ces 7 H valent 12-13 S sur le contre qui promet du ♠, la conclusion à 4 ♠ semble logique.

10. Jouez le 2 vers le valet, si la dame est en Ouest, vous ferez 3 levées.

11. Commencez par jouer le 4 vers la dame, si Est fait la levée vous rejouerez ♠ du mort pour le 10.

12. Il faut jouer deux fois ♥ avant de faire tomber les atouts, le flanc ne peut vous empêcher de couper le 3e ♥. Vous terminerez par l'impasse au Roi de ♣ pour une éventuelle surlevée.
Remarquez que l'entame atout est la seule à pouvoir battre le contrat si le roi de ♣ est en Ouest.

13. Vous avez 3 perdantes certaines, deux ♥ et un ♠, seul un placement favorable des honneurs manquant à ♣ peut vous permettre de gagner. Remontez au mort par le valet d'atout et jouez le 2 ♣ pour le 10, revenez au mort par le Roi d'atout et jouez le 3 ♣ pour la Dame.

14. Vous pouvez assurer votre contrat à 100 %.
Prendre la Dame de ♣ avec l'As, tirer 3 coups de ♦ en laissant l'As au mort, il ne reste plus qu'à jouer le 10 ♣ pour remettre Ouest en main, il ne pourra qu'encaisser 2 ♣ avant de rejouer dans nos fourchettes majeures. Vous ne devez pas tirer le 4e coup de ♦ avant la remise en main, car vous vous trouveriez devant un problème insoluble de défausse sur les ♣ adverses.

15. Prendre l'entame de l'As de ♦ et jouer 2 fois ♣ à blanc. Vous pourrez couper le 3e tour de ♣, purger les atouts et tirer vos gagnantes As de ♣ et As de ♠. Règle classique : après une ouverture d'1 SA, si votre partenaire ne se manifeste pas et contre ensuite le contrat de 3 SA, il réclame l'entame ♠.

16. 8 ♠.

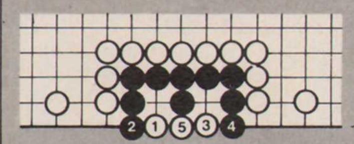
17. 10 ♠.

18. Votre partenaire a sûrement une reprise, plongez de l'As pour ne pas bloquer la couleur et rejouez le 6 de ♦.

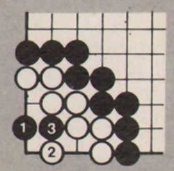
19. Votre partenaire ne peut avoir plus de 3 points, il ne possède donc rien à part le valet et la dame de ♥ ; il faut impérativement rejouer le Roi de ♦ pour enlever au mort sa seule reprise (les ♣ deviendront inexploitables).

PAGES 90 ET 91

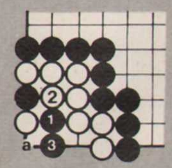
Go:



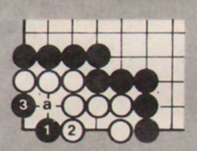
1: après la séquence 1-5, il y a *Seki.* Notez que Blanc perd l'initiative *(Gote)*



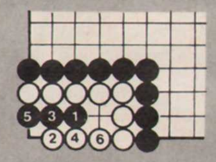
2: les points 1-2 sont les points vitaux. Après 3, le blanc ne peut pas approcher; il y a *Seki.*



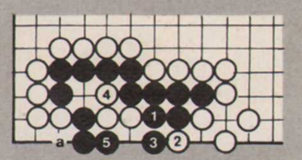
3: la séquence 1-3 donne un *Seki.* A la fin de la séquence, la forme est identique à celle du problème 2. Si Blanc joue 2 en 3, Noir prend en **a** et il y a un *KO,* beaucoup trop dangereux pour le Blanc.



4: après la séquence 1-3, le Blanc ne peut pas approcher en **a.** Les *Seki* résultent souvent du manque de liberté *(Damezumari).*



5: le meilleur point est en 1. Noir obtient un *Seki Sente.* Si le Blanc joue 4 en 5, Noir joue 4; le résultat est un *KO de 10 000 ans,* ce qui est trop risqué pour le blanc dans la plupart des cas; il faudrait que la prise du *Sente* compense le risque encouru.



6: le seul coup est en 1, parce qu'il faut enlever une liberté aux pierres blanches pour éviter Blanc 5 suivi de **a.** Noir 5 donne un joli *Seki.* 1 en 4 est mauvais: après Blanc 2, Noir 3, Blanc 1, il y a *KO,* parce que les pierres noires sont en *Atari.*

PAGE 92

Tarot :

1. Le chien
A 18
♠ 9
♥ /
♦ D.8.A
♣ 9
Donne jouée 26 fois. Seules trois Gardes Sans s'assurent les meilleures notes. Peu de candidats au suicide. L'audace est, ici, pourtant récompensée. Une Garde Contre fut pénalisée, mais à juste titre, n'est-ce pas ?

2. Le chien
A 4.1
♠ /
♥ 8.3
♦ D.
♣ 2
Donne jouée 26 fois. Uniquement des Gardes, bien entendu. Trois imprudents osèrent chuter ce contrat. Mais supposons que le preneur ait le bénéfice de l'entame. Le barème le placerait alors en position limite de Garde Sans et le chien, plus que clément, viendrait alors justifier sa décision. Le Tarot est-il un jeu ou une discipline ? Mais ceci n'est qu'une anecdote.

3. Le chien
A 5.4
♠ 9.3
♥ 9
♦ 8
♣ /
Donne jouée 26 fois. Personne n'a songé à passer. L'espoir fait vivre et pourtant 10 chutes sont enregistrées. Une question simple se pose. La teneur des atouts autorise-t-elle un joueur à duplicater en Garde cette main vide de points ?

4. Le chien
A 16.13.1
♠ 8
♥ R
♦ /
♣ A
Donne jouée 26 fois. Bien qu'avec l'entame, le barème autorise un surcontrat, quatre joueurs seulement ont tenté une Garde Sans. Bonne idée. Néanmoins, sans ce chien mirifique, ils seraient promptement passés de « top à bulle ».

5. Le chien
A 9
♠ /
♥ V.4
♦ /
♣ D.7.6
Donne jouée 26 fois. Garde fut le contrat de tout le monde (sept

chutes). Mais un joueur particulièrement téméraire s'adjugea le top en Garde Sans et vit sa marque rectifiée. Certes, le barème devait sévir, mais il faut avouer que c'était bien tentant.

6. Le chien
A 13
♠ /
♥ 10.7
♦ 8
♣ 6.A
Donne jouée 13 fois. Garde Contre nature. Trois sous-contrats furent pénalisés (deux Gardes Sans et... une Garde). Avec un singleton cœur en défense, le jeu de la carte n'avait rien d'évident, puisque sept joueurs ne parvinrent pas à leurs fins. Malgré tout, le barème ne laissait subsister aucun doute sur la nature du contrat.

7. Le chien
A 7.E
♠ 2
♥ 4.A
♦ 4
♣ /
Donne jouée 13 fois. La Garde Sans est pratiquement obligatoire. Trois Gardes et une Garde Contre furent sanctionnées. Mais le plus curieux est que ces contrats furent demandés aux dernières tables. Alors ? Inconscience ou souci d'assurer son score ?

8. Le chien
A 18.13
♠ A
♥ 6
♦ C
♣ 9
Donne jouée 13 fois. Une seule Garde Sans (top) qui fut pénalisée, car il manque une levée pour être dans les normes. Mais avec cette main, l'entame en défense n'est-elle pas un avantage ?

9. Le chien
A 17.5
♠ 4
♥ V
♦ A
♣ 2
Donne jouée 13 fois. Un canon de 75. La Garde Contre semble même être un piètre contrat. Je ne puis m'en plaindre, car je pris le top en m'emparant du Petit par inadvertance. Mais tout de même, quel est l'intérêt de duplicater ce type de main où la défense est... sans défense ?

PAGE 93

Backgammon:
1. Vous savez déjà que faire B2 ne présente pas grand intérêt quand B3 et B4 sont encore vides. Le 5 doit être joué N12B8 pour faire un barrage; pour le 3, on peut envisager N1N4, mais ce mouvement donne à Noir 9 dés sur 36 pour caser sur votre blot, et laisse trop peu de constructeurs; jouez plutôt N12B10, qui amène un constructeur pour B9 et B4, tout en ne pouvant être frappé qu'avec 6-3.

2. Une solution saute aux yeux: N12B4*×2, qui frappe le blot et donne une prime de 6. Il existe cependant un meilleur mouvement: en effet, pour essayer de gagner une partie double, il faut capturer le deuxième blot noir en N8; pour ce faire, il faut donner à Noir le moins de chances possible de rentrer immédiatement; c'est pourquoi B8B3*×2-B7B2×2, bien que ne donnant qu'une prime de 5 cases, est préférable.

3. Blanc doit essayer de tirer le meilleur de ce dé horrible; ne pouvant dégager son blot en B5, il a 20 chances sur 36 de le voir frappé au coup suivant. Il ne peut, de ce fait, se permettre de laisser un autre blot, car s'il était frappé en B5, sans pouvoir rentrer au coup suivant, il serait sûrement doublé, et devrait refuser de peur de perdre une partie double. C'est pourquoi il doit jouer la sécurité avec B9B8-B6B4.

4. Blanc doit empiler en jouant N12B6. En effet, il a plus de *timing* que Noir qui va probablement devoir lâcher une case importante au coup suivant; aussi la patience est-elle de règle...

5. Ce dé offre une bonne occasion de déployer des constructeurs en jouant N12B10-B11B7; il est cependant meilleur d'essayer de dégager le pion arrière avec B11B7-N1N4, profitant du fait que Noir n'a encore de constructeurs pour frapper ce blot que sur N8.

6. Même si cela semble très dangereux, il faut frapper avec N4B10*; si vous ne le faites pas, vous n'en aurez probablement plus l'occasion. De plus, en dépit des apparences, les *return shots* ne sont pas si nombreux que ça (10 chances sur 36). Dans les 26 cas sur 36 où vous n'êtes pas refrappé, vous avez pratiquement gagné la partie...

7. En jouant B8B2, vous ne risquez qu'un shot indirect (4 chances sur 36), mais sans rien construire et en mettant un pion (en B2) pratiquement hors jeu. Préférez N12B7, exposé à un 6 direct à 13 chances sur 36, mais beaucoup plus menaçant pour Noir s'il vous rate.

PAGE 94

Othello :
1. 1. E1 !
Si 2. B7 3. G6, etc.
Si 2. B1 3.G2,etc.
2. 1. B2 !
2. ad lib.
3. H3
(piège de Stoner sur le bord Est).

PAGES 108 ET 109

Ludoquiz (par Benjamin Hannuna)
1c - 2b - 3b - 4a - 5c - 6c - 7c - 8b - 9b - 10c - 11a - 12b - 13a - 14a - 15b - 16c - 17b - 18a - 19b - 20b - 21c - 22a - 23c - 24b - 25a - 26c - 27c - 28c - 29c - 30c.

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02
Télex : 641 866 F code Excel

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Marie-Colette Lucas
Direction artistique :
Francis Piault
Secrétariat :
Valérie Asselin
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Roger Goldberger
Abonnements
et anciens numéros :
Susan Tromeur
assistée de
Christiane Hannedouche
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de
Marie Cribier
Relations extérieures :
Michèle Hilling
assistée d'Anita Ljung

Publicité
Directeur commercial
Groupe Excelsior Publications :
Ollivier Heuzé
Service publicité :
Marie-Christine Seznec
Eric Stevenson
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02



Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes et aux organismes liés contractuellement avec Jeux & Stratégie sauf opposition motivée. Dans ce cas, la communication sera limitée au service de l'abonnement. Les informations pourront faire l'objet d'un droit d'accès ou de rectification dans le cadre légal.

Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F :
durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication :
Jacques Dupuy.
Dépôt légal nº 1248.
Imprimé en France par Techni-Graphic.
Nº de commission paritaire : 62675.
Photocomposition
et Photogravure : Dawant
Ce présent numéro a été tiré à 123 500 exemplaires.


20 CIGARILLOS
ORMOND
MECCARILLOS
Michel Descourtis Conseil
CIGARILLOS EXTRA-FINS
PEINTURE YVARAL

Y'EN A QUE POUR LES GRANDS

Paris : Forum des Halles. Niveau –2. Tél. : 42 97 42 31

La Défense : Les 4 Temps. Niveau 2. Tél. : 47 73 65 92
Mini-Game's : Patinoire les 4 Temps. Tél. : 47 78 46 61

C'est trop injuste ! Un jour je serai grand et je m'vengerai. J'irai chez Game's et je jouerai avec tous les jeux car chez Game's, y'en a vraiment que pour les grands !



LE SPÉCIALISTE DU JEU POUR GRANDES PERSONNES